

Université de Montréal

# **De l'original au remake : l'évolution de la représentation du mal et de la violence dans les *slashers***

par

Jean-Sébastien Gravel

Département de l'histoire de l'art et d'études cinématographiques  
Faculté des arts et des sciences

Mémoire présenté à la Faculté des études supérieures  
en vue de l'obtention du grade de Maître ès arts (M.A.)  
en études cinématographiques

décembre, 2014

© Jean-Sébastien Gravel, 2014

Université de Montréal  
Faculté des études supérieures

Ce mémoire intitulé :  
De l'original au remake : l'évolution de la représentation  
du mal et de la violence dans les *slashers*

présenté par :  
Jean-Sébastien Gravel

a été évalué par un jury composé des personnes suivantes :

Dominic Arsenault  
président-rapporteur

Richard Bégin  
directeur de recherche

Bernard Perron  
membre du jury

## Résumé

Depuis le début du nouveau millénaire, le cinéma s'est vu envahi par une pratique qui n'avait jamais atteint une telle ampleur : le remake. Lorsque comparée à son film source, la nouvelle version est à tout coup semblable, mais différente à la fois; ont-ils plus de points en commun qu'ils en ont avec les films de leurs époques respectives? En utilisant cette vague de remakes des années 2000, la présente étude propose une analyse comparative afin de démontrer l'évolution de la représentation du mal et de la violence retrouvée dans les remakes d'horreur de type *slashers*. En guise de première partie, ce mémoire débute avec l'élaboration de la fonction du genre ainsi que celle du remake. Puis, un second chapitre est dédié à la constitution des premiers cycles des *slashers* afin de comprendre le cheminement du sous-genre. L'étude se conclut par la comparaison de ces informations avec les résultats de l'analyse des remakes de *slashers*.

**Mots-clés :** Cinéma, remake, *reboot*, genre, horreur, *slasher*, représentation, mal, violence

## **Abstract**

Since the new millennium's arrival, cinema has been invaded by a practice that never before reached this scale: the remake. When compared to its source, the remake is similar, but different at the same time. Are there more common aspects between them by comparison with films of their respective period? By using this wave of remakes, this study suggests a comparative analysis to demonstrate the evolution of the representation of the evil and the violence through horror remakes, slasher films to be more precise. The first part of this thesis dissects the genre functions as well as the remake functions. Then a second chapter is dedicated to the constitution of the first slasher circle in order to notice the progression of the subgenre. This study concludes by the comparison of these informations with the result of the present analysis of the slasher films.

**Keywords :** Cinema, remake, reboot, genre, horror, slasher, representation, evil, violence

# Table des matières

INTRODUCTION .....	1
PREMIER CHAPITRE : COMPOSITION D’UN GENRE .....	6
1.1. Pour une petite histoire de genre .....	6
1.2. Entre remake et <i>reboot</i> .....	11
1.3. Le remake : vers un problème de transtextualité .....	21
CHAPITRE 2 : LA FORMATION D’UN GENRE .....	25
2.1. L’Âge d’or des <i>slashers</i> .....	25
2.2. <i>Slasher</i> années 90 : Le retour.....	34
2.3. Couper la chair, couper le film : le <i>slasher</i> face à la censure .....	37
2.4. Un sous-genre ancré dans la violence.....	44
2.5. De productions indépendantes aux <i>majors</i> d’Hollywood.....	48
CHAPITRE 3 : L’ÈRE DU REMAKE .....	53
3.1. L’origine de la violence : le mal démystifié .....	53
3.2. Du surnaturel au réel : une nouvelle conception du mal .....	67
3.3. Une histoire de famille.....	73
3.4. L’écran, la plus récente victime du monstre .....	76
3.5. La nouvelle <i>final girl</i> .....	82
3.6. Une réinterprétation de la violence .....	88
3.7. Le remake, un film hors de son époque .....	100
CONCLUSION.....	109
BIBLIOGRAPHIE .....	113
FILMOGRAPHIE.....	122
APPENDICES (ANNEXES) .....	130

*À tous ceux qui, de près ou de loin, m'ont permis de réaliser ce projet,  
je vous dois beaucoup.*

# Remerciements

Tout d’abord, j’aimerais remercier mon directeur de maîtrise Richard Bégin, d’avoir cru en moi en me donnant ma chance alors que mon sujet de recherche ne pouvait être plus indéfini. Ton écoute et tes conseils furent d’une aide précieuse et ont contribué largement à la forme finale de ce mémoire. Je te serai toujours reconnaissant.

Un grand merci à ma famille, mes parents et mon frère à qui je dois beaucoup, mais aussi mes grands-mères, tantes, oncles, cousins et cousines, aussi nombreux que vous êtes. Vous vous êtes toujours préoccupés de ma réussite et vous avez été un élément de mon succès.

Par la suite, je tiens à remercier tous mes amis qui m’ont soutenu tout au long de ma recherche. Les discussions, en lien avec la maîtrise ou non, m’ont été d’un support incontestable. Pour ceux que j’ai négligés par manque de temps, je vais me reprendre ne vous inquiétez pas.

Aussi, je ne pourrais passer sous silence l’appui de mes colocos, Marc-Étienne Boisvert-Allard et Sébastien Letarte. À maintes reprises, vous m’avez permis de décrocher un peu de mon projet. Mon rythme de vie sans repos n’a pas dû être facile pour vous et je vous remercie infiniment de votre compréhension.

Finalement, mon remerciement le plus cher va à Gabrielle Blais Soulière, dont la patience et la compréhension sont indéniables. À la fois conseillère et confidente, tu m’as supporté tout au long du cheminement. Je te dois une énorme partie de ma réussite et je ne l’oublierai jamais.

# Introduction

Ce que vous tenez entre vos mains, ce mémoire, est né d'une corrélation entre plusieurs éléments et événements qui, en cours de route, l'ont créé, transformé, détruit, remodelé, et ce, jusqu'à ce qu'il atteigne cette forme finale. Néanmoins, le point d'origine est toujours d'une importance capitale dans tout projet entrepris. Il est la source même de l'inspiration, la cellule souche, l'embryon qui a grandi pour devenir cet objet autre, mais toujours étroitement lié au premier pas, indissociable du commencement. Finalement, plusieurs types d'objets peuvent en ressortir, certains même que l'on n'aurait jamais eu l'audace d'imaginer. Le cinéma n'échappe pas à ce culte de l'origine, surtout depuis le début des années 2000 alors que d'innombrables remakes ont envahi les écrans. Bien sûr, la pratique n'est pas nouvelle, elle est simplement devenue plus commune, s'incrutant profondément dans le septième art comme jamais auparavant selon moi. Prenant comme source un film d'une autre époque, les producteurs et réalisateurs contemporains ont comme projet de refaire ce dernier en le modifiant, en le métamorphosant, certains diront même en le démolissant, et ce, afin de le mettre au goût du jour. Dès lors, ce film qui semblait une œuvre achevée devient le point d'origine d'une autre création.

Cependant, lorsque l'on porte une attention particulière à ce qui s'est produit dans l'industrie cinématographique depuis le tournant du nouveau millénaire, il est possible de constater que le remake n'est plus qu'une simple pratique, mais qu'il est devenu quelque chose d'autre, quelque chose de plus grand, un phénomène aux proportions démesurées. Le remake ne néglige aucun genre, s'infiltrant en tout lieu comme en témoignent les *King Kong* (2005), *The Karate Kid* (2010), *Assault on Precinct 13* (2005) en passant par *Guess Who* (2005) et même *Bad News Bears* (2005); aucun film n'est à l'abri d'être refait, d'avoir son doublon maléfique qui lui fait concurrence. Néanmoins, certains genres sont plus touchés que d'autres par cette vague. Bien que cela soit le cas des films d'action et de science-fiction, la palme revient sans contredit à l'horreur dont *Dawn of The Dead* (2004), *The Amytville Horror* (2005), *The Hills Have Eyes* (2007), *Evil Dead* (2013) ne sont qu'une infime partie, la pointe



de l'iceberg, de toutes ces œuvres de l'horreur qui ont été sujet d'un remake depuis le début du 21<sup>e</sup> siècle.

À une autre époque, dans les années 70-80, le monde cinématographique de l'horreur était bousculé par une autre vague; un sous-genre qui a laissé à jamais son empreinte dans le domaine : le *slasher* (lui-même grandement influencé par un autre sous-genre, le *giallo*). Durant son ascension, ce sous-genre s'est attiré une part d'admirateurs qui raffolaient de chaque nouvelle sortie en salle, mais aussi une majorité de détracteurs. Il y a même une critique concernant *Friday the 13th* (1980) de Gene Siskel qui est passée à l'histoire alors que l'auteur suggère aux spectateurs d'envoyer des lettres au producteur et à l'actrice pour faire part de leurs mécontentements concernant cette « abomination » du cinéma (voir Siskel 1980, p. A3). Jugés comme une monstruosité du cinéma, dû à la violence considérée comme étant gratuite et les scénarios répétitifs et sans intérêts, ces films ont tout de même marqué, qu'on le veuille ou non, l'imaginaire populaire. Des personnages mémorables du cinéma hantent les mémoires d'une immense partie de la population, dont Michael Myers, Freddy Krueger et Jason Voorhees. Or, il se trouve que le *slasher* ne fait pas exception à la règle et qu'il est lui aussi entré dans l'ère des remakes alors que *Friday the 13th*, *A Nightmare on Elm Street* et *Halloween* ne sont que quelques-uns des films refaits proposés aux amateurs de ce sous-genre.

Cela dit, la pratique du remake est la plupart du temps source de débats. Les discussions entre cinéphiles peuvent être longues et sans conclusion, voir même destructrices d'amitiés lorsqu'il s'agit de déterminer quelle version est la meilleure ou si tel ou tel élément du film le plus récent est légal et respecte l'essence de l'original. Jusqu'à quel point peut-on déformer ou plutôt transformer un original et toujours considérer en fin de compte qu'il s'agit du même film? Alors que je voyais tous ces films de ma jeunesse être refaits, remodelés au goût du jour, je suis passé par toutes les gammes d'émotions. Comment osent-ils reprendre ces films que je considère comme des chefs-d'œuvre de l'horreur? Le débat est sans fin et se situe probablement du côté de la question des goûts et ces derniers ne se discutent pas. Tout de même, le phénomène en question présente, pour ma part, l'occasion rêvée de faire une analyse socioculturelle. C'est ainsi que cette étude est née de l'intérêt que je porte au phénomène envahissant qu'est devenu le remake et de ma passion dévorante pour l'horreur; ces monstres

qui hantaient ma jeunesse ne me laisseront jamais en paix alors qu'ils me tourmentent maintenant dans mes travaux d'université.

Les films de genre nous en apprennent bien plus sur la société de leur époque respective que tout film d'auteur :

Dans ce cadre, il faudrait entendre par « populaire » [(dont les films de genres font souvent partie)] un cinéma visant un public de masse sans impliquer pour autant une "popularité" exceptionnelle : le cinéma populaire serait en quelque sorte un lieu privilégié où les représentations sociales s'expriment par le scénario, l'image, et la mise en scène, hors cette distanciation que l'on retrouve dans les films d'auteur, ancrés dans une vision critique et/ou novatrice dans le style et la forme cinématographique, l' "art" définissant l'ouvrage comme une expression personnelle destinée aux initiés/es (Beaurain et *al.* dans Beaurain 2005, p. 5).

Les films de genre veulent plaire à la masse, c'est pourquoi les éléments qui s'y retrouvent tentent de refléter la société de leur temps. Par conséquent, en puisant dans les films du sous-genre de l'horreur de type *slasher*, l'étude qui suit a pour but d'effectuer une comparaison entre des remakes et leurs originaux afin de déceler les changements, l'évolution, les nouvelles propositions qui sont mises de l'avant afin de plaire au nouveau public. En mettant l'accent sur la représentation du mal et de la violence, il sera question de dévoiler ce qui est produit dans les films d'aujourd'hui comme forme de mal et de violence comparativement à l'époque de l'original. Le mal et la violence sont-ils restés inchangés? Ont-ils évolué d'une certaine manière? À l'image? Les raisons pour lesquelles ces gestes sont commis sont-elles les mêmes? De plus, quels impacts ces changements peuvent avoir sur le récit? Parle-t-on d'une transformation drastique de la narration due à une nouvelle façon d'entrevoir la violence et le mal ou même les films d'horreur en général? L'analyse porte donc sur l'évolution de ce qui est présenté au public; une base, deux films, deux époques, mais jusqu'où la différence vient-elle se situer du point de vue de la représentation du mal et de la violence?

Aussi, vous comprendrez en contemplant la quantité de *slashers* et leurs remakes que cette étude ne pourra pas prendre en compte tous ces films, car la charge de travail ne pourrait en aucun cas s'insérer dans le format de ce mémoire. Or, c'est la raison pour laquelle une

sélection de cinq films principaux fut effectuée dans le cadre de l'analyse. Ces choix ont été établis dans le but premier de construire dans la limite du possible la meilleure étude, et ce, en étendant l'échantillonnage sur toute la durée du cycle<sup>1</sup> original des *slashers* tout en considérant l'impact des films sur le sous-genre. Dès lors, étant les précurseurs des *slashers* (et par la suite des films du sous-genre), *The Texas Chainsaw Massacre* (1974) réalisé par Tobe Hooper et *Black Christmas* (1974) de Bob Clark obtiennent aisément leurs laissez-passer. Suite à cela, l'incontournable *Halloween* (1979) de John Carpenter, décrit comme le *slasher* par excellence, le modèle qui fut repris d'innombrables fois, se devait de faire partie de cette analyse. *Friday the 13th* (1980), réalisation de Sean S. Cunningham, était également un autre incontournable pour son côté innovateur avec l'introduction du gore au sous-genre. Puis, *A Nightmare on Elm Street* (1984) du réalisateur Wes Craven, un *slasher* peu orthodoxe arrivé vers la fin du cycle, vient clore la sélection. Évidemment, le critère de sélection numéro un fut respecté dans chaque cas; tous ces films furent repris en tant que remake au cours des dernières années : *The Texas Chainsaw Massacre* (Marcus Nispel, 2003), *Black Christmas* (Glen Morgan, 2006s), *Halloween* (Rob Zombie, 2007), *Friday the 13th* (Marcus Nispel, 2009) et *A Nightmare on Elm Street* (Samuel Bayer, 2010).

Par ailleurs, cette étude est composée de trois chapitres divisés selon des sous-catégories bien précises. Ainsi, le premier chapitre propose un survol de la fonction du genre, ce qui le constitue et la façon dont le *slasher* a acquis son titre de sous-genre. Ensuite, c'est sur la théorie du remake que portera le mémoire. Il était indéniable de consacrer une grande partie à un des points d'ancrage primaires de cette recherche. La pratique du remake y sera disséquée de A à Z, tout en apportant de nouveaux éléments qui complèteront la théorie, tels la franchise et le phénomène du *reboot*.

Un second chapitre s'ouvrira sur les origines du *slasher*. Il sera question ici de définir ce qui fait d'un film un *slasher*, et ce, en examinant de près ce qui est décrit comme l'Âge d'or du sous-genre, le cycle originel. Puis, une portion sera dédiée au second cycle qui a eu lieu au

---

<sup>1</sup> Tout comme le cycle des saisons, un cycle pour les genres est une suite ininterrompue de phénomènes qui se renouvellent dans un ordre immuable (naissance, prospérité, descente, mort) (basé sur la définition fournie par le site internet du dictionnaire Le Grand Robert).

milieu des années 90. Toujours dans une visée portant sur la progression du genre, des thèmes tels la censure et la participation des studios indépendants seront mis de l'avant. Ce chapitre trouve sa légitimité dans le fait qu'il permet de tracer l'évolution du *slasher*, ce qui a, sans l'ombre d'un doute, influencé ce qui se retrouve aujourd'hui à l'écran en cette ère du remake.

Pour sa part, le dernier chapitre fait le point sur la vague de remakes de type *slasher*. Dans une visée comparative avec les informations des cycles antérieurs, il sera question de déterminer la transformation qu'ont subie les films originaux dans leurs équivalents d'aujourd'hui. Dès lors, le changement de mentalité de l'imaginaire à l'étrange, la modification de règles fondamentales, la nouvelle *final girl* et son opposant *remastérisé*, le monstre, seront quelques-uns des sujets du chapitre. Toujours en mettant l'accent sur la représentation du mal et de la violence, il sera question de voir comment le fond et la forme se retrouvent altérés d'une époque à l'autre bien qu'ils aient tous deux la même base.

# Chapitre 1 – Composition d'un genre

## 1.1. Pour une petite histoire de genre

Pour commencer, il serait difficile de passer outre les concepts mêmes sur lesquels réside le sujet principal de l'étude, c'est-à-dire le *slasher* et le remake. Premièrement, le *slasher* est un sous-genre de la grande famille du genre horreur. Il est impérativement lié à cette notion de genre (et sous-genre), car c'est grâce à celle-ci qu'il existe; le genre est ce qui le définit par la classification qu'il fournit, mais le *slasher* est celui qui définit le genre à son tour conformément aux éléments qu'il possède et qui forment la classification. Il est à la fois, d'une certaine façon, le déterminant et le déterminé. En fait, plusieurs théoriciens se sont penchés sur la question à savoir ce qu'est un genre sans avoir une réponse précise. Le genre semble être à la fois flou tout en étant bien délimité. Cela dit, les raisons à l'existence des genres sont beaucoup plus simples à pointer. Richard Maltby élabore sur une de celles-ci : « the advantages to producers of the principle of classifying movies by type are clear. Firstly, they offer a financial guarantee: generic movies are in a sense always pre-sold to their audiences because viewers possess an image and an experience of the genre before they actually engage any particular instance of it » (dans Altman 2006, p. 112). Le genre permet au studio qui l'utilise d'attirer un public cible. Il procède de la même manière qu'une promesse, à savoir que tel film comporte des éléments X qui se retrouveront aussi dans des longs-métrages classifiés sous le même genre. Pourtant, la promesse ne se réalise pas à tout coup, car chez un spectateur la définition d'un genre peut dévier comparativement à un autre; relativement à un genre en particulier, les attentes peuvent être diverses pour chaque spectateur.

À ce propos, Jean-Marie Schaeffer nous mentionne qu'une oeuvre n'est pas simplement qu'une oeuvre, mais bien un acte communicationnel complexe :

Une œuvre n'est jamais uniquement un texte, c'est-à-dire une chaîne syntaxique et sémantique, mais elle est aussi, et en premier lieu, l'accomplissement d'un acte de communication interhumaine, un message émis par une personne donnée dans des circonstances et avec un but spécifiques, reçu par une autre personne dans des circonstances et avec un but non moins spécifiques (Schaeffer 1989, p. 80).

Schaeffer cerne cinq facteurs qui influencent l'acte communicationnel. Deux de ceux-ci concernent la forme du texte, l'aspect sémantique (ce qui est dit) et l'aspect syntaxique (comment il est dit), ainsi que trois autres qui touchent le cadre de communication : l'énonciation (qui parle), la destination (qui reçoit) et la fonction (avec quel effet) (1989, p. 81). Ces trois derniers facteurs ne sont pas tous à proprement dit visibles dans l'œuvre<sup>2</sup>, mais leur importance n'est pas à négliger. En fait, ils doivent entrer en parfaite harmonie afin que l'œuvre soit totalement comprise, pour qu'elle remplisse la promesse d'un genre précis à tous les niveaux.

En premier lieu, le niveau de l'énonciation est celui d'où provient l'oeuvre. Schaeffer le décrit comme suit : « Par énonciation j'entends l'ensemble des phénomènes qui relèvent du fait qu'un acte discursif, pour pouvoir exister, doit être énoncé par un être humain, que ce soit sous forme orale ou écrite » (1989, p. 82). Il est vrai qu'à ce seul niveau plusieurs éléments peuvent entrer en ligne de compte : le statut de l'énonciateur (fictif ou réel), le statut de l'acte d'énonciation (sérieuse ou fictionnelle) et les modalités de représentation (narration ou représentation) (1989, p. 82-89). Ces trois éléments peuvent influencer la forme initiale du texte ainsi que les attentes qu'ils provoquent au niveau de la destination. Schaeffer indique qu'il utilise : « le terme *destination* au sens de "direction", c'est-à-dire en tant qu'il désigne le pôle du récepteur auquel s'adresse l'acte discursif » (1989, p. 96). Ce pôle réfère à la personne à laquelle le texte est dédié. Mais Schaeffer mentionne en outre qu'il existe deux types de destinataires: les déterminés et les indéterminés (1989, p. 96). Les déterminés sont ceux à qui l'oeuvre est spécifiquement destinée, alors que les indéterminés sont « concernés » par des oeuvres qui ne s'adressaient a priori à aucun destinataire précis. De plus, l'auteur émet cette petite précision intéressante pour l'analyse : « la plupart des genres liés à des pratiques

---

<sup>2</sup> L'œuvre est considérée comme étant un film ici.

discursives ludiques ont des destinataires indéterminés » (Schaeffer 1989, p. 96). C'est dire les films de genre sont dédiés majoritairement à la masse. Ils ne sont pas destinés à un public en particulier, mais au plus grand nombre de gens possible.

Le troisième facteur de communication est celui de la fonction. Schaeffer mentionne que : « le pôle de la fonction [intervient] dans la détermination des noms génériques, selon des modalités là encore diverses » (1989, p. 101). Ainsi, le regard d'un spectateur sur un film peut être influencé par plusieurs facteurs telle la forme selon l'esthétique utilisée (en noir et blanc, sans musique ou constituée que de gros plans) ou selon le genre exploité : de l'horreur à la comédie, en passant par le drame et le western, chacun de ceux-ci apportent avec eux leurs particularités. Le niveau de la fonction concerne tous les effets que le film veut créer chez les spectateurs. En ce sens, l'acte communicationnel d'un film pourrait ressembler à ceci : les producteurs (le niveau de l'énonciation) proposent une comédie (niveau de la fonction) à un public constitué d'autant de spectateurs qu'il y a d'attentes distinctes (niveau de la destination). Si l'un de ces trois niveaux fait défaut, la promesse d'un genre précis ne sera pas remplie. La comédie en tant que genre doit donc avoir la même définition tant du côté du producteur que de celui du récepteur. De plus, le film en s'affichant comme une comédie, fait une promesse d'humour, mais de l'humour il y en a pour tous les goûts. Pour qu'un genre soit à son maximum d'efficacité, la corrélation entre ces trois niveaux doit être parfaite.

Par ailleurs, les deux derniers facteurs de l'acte communicationnel, l'aspect sémantique et syntaxique permettent de connaître ce que contient un texte et, par association, la spécificité d'un genre, ses composantes. C'est pourquoi il est favorable de se munir d'une approche sémantico-syntaxique pour faire l'étude d'un genre comme l'explique Raphaëlle Moine en s'appuyant sur la théorie de Rick Altman :

Le genre possède des traits sémantiques et des traits syntaxiques qui organisent de façon spécifique les relations entre ces traits sémantiques [...] En bref, les données sémantiques sont le contenu du film et la situation syntaxique la structure narrative dans laquelle il s'insère (2005, p. 54).

Il est primordial de ne négliger aucun de ces deux aspects. Si une personne définit le film d'horreur selon l'aspect sémantique comme étant un film qui contient des monstres, des vampires, des loups-garous, du sang, des victimes, des jeunes gens et des maisons hantées, il n'a pas tort. Tous ces éléments peuvent en effet en faire partie. Cependant, ils ne sont pas limités qu'à ce genre comme le démontre le drame romantique *Twilight* (Catherine Hardwicke, 2008) où l'histoire d'un triangle amoureux entre une femme, un vampire et un loup-garou ne concerne en rien l'horreur pure. Ce qui vient différencier le film d'Hardwicke et le film d'horreur c'est bien l'aspect syntaxique associé à un genre précis. L'histoire de *Twilight*, bien qu'elle comporte des « monstres », n'a rien à voir avec celle de villageois confrontés à menace d'un loup-garou qui sort les soirs de pleine lune afin de dévorer les malheureux qui croisent son chemin. Il est à noter que les éléments mentionnés ci-dessus ne sont que quelques exemples pouvant se retrouver dans des films d'horreur en général. Un long-métrage n'est pas dans l'obligation de faire appel à tous ceux-ci afin de faire partie du genre. De ce fait, un genre n'est jamais complètement cerné, certains éléments reviennent, d'autres non. Il se trouve que ce dernier est en constant changement. Sans ce facteur de diversité, à quoi bon regarder un film de genre? C'est pourquoi il est essentiel à son succès de métamorphoser le genre en jouant avec les répétitions et les variations des éléments qui se retrouvent de film en film.

En utilisant de façon alternative toutes ces composantes syntaxiques et sémantiques qui se retrouvent dans le genre horreur, il est évident que la définition de ce dernier est devenue extrêmement large au fil du temps. Ceci a mené à la formation de sous-genres où plusieurs films semblables à même le genre sont ultimement regroupés selon leurs éléments récurrents: il y a des films de vampires, de loups-garous, de possessions, de maisons hantées, de zombies et, pour le cas qui nous intéresse en ce moment, des *slashers*, pour ne mentionner que ceux-ci.

Néanmoins, ces variations et répétitions auxquelles procède chaque genre redéfinissent ses limites. Autrement dit, le genre n'est pas cerné par une frontière rigide, il a les côtés poreux qui laissent entrer et sortir certains éléments. Ces derniers peuvent par exemple provenir d'autres genres. Ainsi, le genre devient moins pertinent en tant que catégorie ou



classe, il est plutôt perçu comme un modèle à suivre, une structure. Mais encore, Raphaëlle Moine ajoute que :

L'accord préalable qui permet de reconnaître un genre et un film de genre est un équilibre instable, un carrefour où se croisent et se rencontrent des usages du cinéma, des perspectives idéologiques, des types de lecture variés. Examiner la relation des films aux genres ce n'est donc pas tant déterminer quel(s) film(s) on met dans quelle(s) case(s) générique(s) que réfléchir d'une part à qui l'y met, pourquoi et dans quel contexte, et d'autre part aux interactions multiples, cinématographiques, historiques et socioculturelles dans lesquelles sont créés, existent et sont reçus les films et les genres. À une dénomination générique simple – celle qu'utilisent à des fins classificatoires les dictionnaires et les programmes –, il convient donc de préférer une notion plurielle et de parler d'identités génériques (2005, p. 112).

Avec autant d'impondérables qui prédominent la notion de genre, il devient difficile de le cerner. De même, le qui, le quand, le où et le comment deviennent des facteurs fondamentaux qui ont des répercussions certaines sur le genre. Il faut donc voir le genre comme une structure à remplir avec ses composantes plutôt qu'une catégorisation qui peut se retrouver désuète au fil du temps. Cela dit, cette élaboration sur le genre passe à côté d'une réalité non négligeable de ce dernier comme l'illustre Altman :

By definition, genres can never be fully controlled by a single studio, whereas individual studios have exclusive access to contract actors, house directors, proprietary characters and patented processes. By stressing these restricted qualities in the publicity for each film, a studio automatically develops a pre-sold audience for the next film featuring the same in-house star, character or look. Instead of starting over again, publicity for the next film need only point to its continuity with the previous film in order to assure a strong audience. Following this logic, Hollywood regularly eschews genre logic for production and publicity decisions, in favor of series, cycles, remakes and sequels (2006, p. 115).

En effet, le genre est certes un outil de publicité puissant auquel tout spectateur est confronté. Cependant, il n'est pas gage de succès pour un studio qui, en évoquant un genre, fait aussi référence au même type de film présent chez la concurrence. Sans délaisser totalement cette pratique (que les spectateurs ont bien assimilée), les studios se tournent vers des éléments qu'ils sont les seuls à contrôler : des marques de commerce dont les droits d'exploitation sont détenus par un seul et unique studio. Plusieurs formes sont possibles, mais la plupart du temps, ils concernent des personnages et l'univers qui les entoure, tel Indiana Jones chez *Paramount*, James Bond pour *MGM* et Batman avec *Warner Bros*. Par conséquent,

aucune autre compagnie que *Warner Bros* ne peut réaliser un film concernant de près ou de loin le personnage de Batman et tout ce qui s'y rattache. Les producteurs détiennent des films qui font leurs propres publicités et qui leur garantissent la fidélité d'un public. C'est pourquoi les suites et les séries que mentionnait Altman sont si précieuses pour les studios. Dans un même ordre d'idée, il n'est pas vraiment surprenant d'apprendre que le remake entre dans cette logique.

## 1.2. Entre remake et *reboot*

Quoique la notion de genre soit importante pour cette analyse, un second concept se doit impérativement d'être défini : le remake. Ce dernier est loin d'être un phénomène récent comme peuvent en témoigner les trois versions de *The Squaw Man* toutes réalisées par Cecil B. DeMille entre 1914 et 1931. Néanmoins, le remake semble s'accaparer de plus en plus de place dans l'industrie cinématographique. Raphaëlle Moine relate la genèse du terme : « La notion de remake est née au sein de l'industrie hollywoodienne du cinéma pour désigner spécifiquement une technique de fabrication d'un film, contrairement à d'autres formes de reprise et de répétition, comme le genre, l'adaptation, la parodie, le pastiche » (2007, p. 6). Le remake, comparativement à toutes ces autres formes de reprises, a comme origine un autre film en plus de respecter l'homologie affective de l'original, ce qui le différencie de la parodie et du pastiche qui se moquent du film source<sup>3</sup>. Tout ceci vient à l'encontre d'une adaptation qui, dans ce cas-ci, provient d'un autre médium, tel que le serait l'adaptation cinématographique d'une pièce de théâtre ou d'un livre. Il est à noter qu'un film qui a comme point de départ un scénario d'un autre film ne glisse pas dans la catégorie des adaptations, mais reste dans celle des remakes. Cette logique vient du fait que le scénario fut créé comme base pour un film, il est donc un élément original qui ne découle d'aucun autre médium (le mot « original » est extrêmement important dans le sens où le scénario ne doit pas être pour sa part une adaptation). Il faut retracer le premier élément qui a inspiré le film pour déterminer si oui ou non il fait partie de la catégorie des remakes.

---

<sup>3</sup> Il sera question plus en profondeur de cette homologie affective aux pages 13-14.

Malgré une terminologie simple et sans compromis, le remake est toujours matière à discussion, surtout en ce qui a trait à la raison de la pratique. À ce sujet, Jacqueline Nacache évoque ceci :

Lorsqu'un film est repris et remis "au goût du jour" par un remake, le but premier n'est pas de rénover ou restaurer un film ancien comme un monument, mais simplement d'utiliser une base solide pour *mettre en œuvre* des innovations (techniques, idéologiques, esthétiques...) (1999, p. 76).

C'est bien cette notion de « goût du jour » sur laquelle il faut porter une attention particulière, car s'il y a une constante dans le remake, c'est bien qu'il est en décalage avec l'époque de sortie de son film source. Comme Nacache le mentionne : « Il estompe sa ressemblance en se voulant le plus *différent* possible de l'original : on connaît bien l'idée selon laquelle un remake ressemble généralement moins à son "modèle" ancien qu'aux films de son époque » (*ibid.*, p. 78). Il est bien évident qu'un film des années 30 repris aujourd'hui sera très différent, et ce, à différents degrés. Depuis ce temps, le cinéma a grandement évolué, tant au niveau de la technique et de la façon de filmer que sur le plan du jeu d'acteur entre autres. Ce type de cinéma n'est pas « destiné » pour le public de notre époque, du moins pour le spectateur moyen. Le cinéma d'aujourd'hui a habitué celui-ci à de nouveaux standards, de nouvelles normes. Ne seront donc renouvelés dans le film refait que des éléments de l'histoire de sorte que le scénario original peut lui aussi être remanié. Il faut mentionner que cette volonté de moderniser un film relevée par Nacache ne concerne qu'une partie des remakes contemporains. L'autre partie touche la majorité des remakes de films étrangers produits par les États-Unis. Le peu de temps écoulé entre la version japonaise du film *Ringu* (1998) et sa version américaine *The Ring* (2002) est très révélateur. On ne parle pas ici de modernisation, mais plutôt d'une adaptation ou relocalisation du film par le biais d'un remake afin d'accaparer une part de marché. Les exemples abondent à Hollywood : *Ju-on* (2002)/*The Grudge* (2004), *Honogurai mizu no soko kara* (2002)/*Dark Water* (2005) et *Kairo* (2001)/*Pulse* (2006) pour n'évoquer que ceux-ci. Par l'entremise du remake, ces films rejoignent un public occidental qui n'avait aucune « affinité » avec l'original.

Cependant, pour bien comprendre ce qu'est le remake, il est impératif de revenir sur les théories de Gérard Genette concernant les relations (*transtextualité*) qui relient un texte à un ou plusieurs autres textes. L'auteur élabore sur cinq formes de transtextualité dans son livre *Palimpsestes*, mais seules l'*intertextualité* et l'*hypertextualité* seront retenues pour le moment en ce qui concerne la présente étude. Au sujet de l'intertextualité, Genette mentionne qu'il s'agit d'« une relation de coprésence entre deux ou plusieurs textes, c'est-à-dire, éidétiquement et le plus souvent, par la présence effective d'un texte dans un autre » (1982, p. 8). Le mot coprésence ici est très important, car il évoque que le texte est présent en totalité ou en partie dans le second texte; il s'agit donc d'une copie conforme. Pour illustrer sa pensée, Genette mentionne la citation et le plagiat comme les formes d'intertextualités les plus répandues (*ibid.*)<sup>4</sup>. Le remake semble pouvoir faire partie de cette définition, mais il n'en est pas tout à fait ainsi, car lorsque l'on parle de remake, on parle d'un film refait. Si ce film a été refait, c'est qu'il y a eu une transformation, peu importe sa nature. En continuant sur la même idée, si transformation il y a, c'est dire que le film n'est pas une copie conforme comme le serait une citation par définition. Par conséquent, le remake tient plus de l'hypertextualité que Genette décrit ainsi : « J'entends par là toute relation unissant un texte B (que j'appellerai *hypertexte*) à un texte A (que j'appellerai, bien sûr, *hypotexte*) sur lequel il se greffe d'une manière qui n'est pas celle du commentaire » (*ibid.*, p. 11-12). En fait, l'hypertexte est pour l'auteur « tout texte dérivé d'un texte antérieur par transformation » (*ibid.*, p. 14), ce qui relègue le rôle du texte antérieur à l'hypotexte. Ainsi, suivant le modèle d'hypertextualité, le remake (le texte B, l'hypertexte) entre en relation avec le film original (le texte A, l'hypotexte) considérant ses changements.

Cependant, une transformation n'est pas le seul critère dont on doit tenir compte pour que l'on puisse parler d'un remake si l'on en croit Augusto Sainati qui mentionne que :

---

<sup>4</sup> Il faut noter que cette définition de Genette de l'intertextualité dévie de celle élaborée auparavant par Julia Kristeva dans son livre *Sēmeiōtikē: recherches pour une sémanalyse*. Pour cette dernière, l'intertextualité concernait tout texte créé à partir d'un texte antérieur par une transposition quelconque. Cette définition n'est pas fautive en soi, mais elle est loin d'être aussi précise que chez Genette alors que l'auteur définit plusieurs types de relations regroupés sous le concept de transtextualité dont l'intertextualité fait partie.

[Une] condition pour que l'on puisse parler de remake est l'*homologie affective* : si le film A et le film B ne se fondaient pas sur une même disposition pathémique, on n'aurait plus remake, mais parodie : c'est bien ce qui arrive souvent chez Mel Brooks, dont les films ne sont pas des remakes du texte dont ils se moquent (Sainati 2005, p. 126).

La disposition pathémique est cet agencement d'éléments qui vient jouer sur le ressenti et les connaissances des spectateurs. C'est ce qui permet de produire cette homologie affective, que les affects, les sentiments vécus en général par les spectateurs se retrouvent dans la première et la seconde version. Par conséquent, pour qu'il s'agisse d'un remake, le film B doit être dans la même veine que le film A, c'est-à-dire qu'il ne doit pas dévier du sentiment principal que le film original propose; le film d'horreur ne peut en aucun cas devenir une comédie, son but premier étant de produire un sentiment de peur chez les spectateurs. Avec la définition de l'hypertextualité et l'ajout de l'homologie affective, le concept de remake semble bien être cerné à présent. Toutefois, il n'englobe pas la totalité des films présents dans l'étude, car dans les dernières années, un phénomène est de plus en plus présent dans le monde cinématographique : le *reboot*.

À première vue, le remake et le *reboot* semblent être la même chose, *reboot* ne serait qu'un mot de plus, inventé pour redonner un vent de fraîcheur à ce terme redondant de remake. Pourtant, apparemment semblable, chacun propose ses composantes qui les distinguent. À ce sujet, William Proctor illustre que :

Reboots and remakes share an abundance of commonalities, but this does not mean they are conjoined entities without distinction. Both remakes and reboots "repeat recognizable narrative units" to some extent (Verevis, 2006 : 1), while both rearticulate properties from cultural past in a pattern of repetition and novelty (Horton, 1998 : 6). It can be argued, however, that a film remake is a singular text bound within a self-contained narrative schema; whereas a reboot attempts to forge a *series* of films, to begin a franchise anew from the ashes of an old or failed property. In other words, a remake is a reinterpretation of *one* film; a reboot "re-starts" a *series* of films that seek to disavow and render inert its predecessor's validity (2012, p. 4).

Dès lors, la différence première entre ces deux formes d'hypertextualité est bien la quantité d'originaux. Un remake peut avoir lieu s'il n'y a eu qu'un film concernant tel ou tel personnage ou histoire, ce qui n'est pas le cas du *reboot*. Ce dernier nécessite a priori l'existence d'une franchise antérieure. La franchise se détermine par une série de films qui

concerne le même personnage ou groupe de personnages dans le plus commun des cas. Le nombre d'exemples abonde à Hollywood : *Star Wars*, *Indiana Jones* ou *Die Hard* pour n'énumérer que ceux-ci, et ce, sans compter toutes celles dont les originaux sont considérés dans la présente étude (*The Texas Chainsaw Massacre*, *Halloween*, *Friday The 13th*, *A Nightmare on Elm Street*). Toutefois, ces derniers exemples concernent que des franchises qui ont comme origine de départ une série de films. Il est commun que certaines soient issues d'un autre médium tel *Batman* et *Spider-man* qui malgré les multiples films qui les mettent en vedette ont débuté par des séries de *comics* qui ont par la suite donné naissance à d'autres adaptations. Donc, pour qu'il y ait existence d'une franchise, il ne nécessite que deux œuvres qui concernent le même personnage/univers, et ce, tous médiums confondus.

Dans cette définition de la franchise, il fut aussi mention des séries. Ces dernières naissent de la popularité que la première oeuvre a connue. Les producteurs ou créateurs vont créer une succession de films, livres, bandes dessinées, selon le cas, qui suivront ce premier titre, et ce, jusqu'à ce que le public perde l'intérêt ou qu'une Xème suite soit considérée comme impossible pour une quelconque raison : la mort du personnage principal par exemple. Contrairement à la franchise qui englobe la totalité des œuvres, la série ne concerne que la partie des œuvres qui se succèdent volontairement dans un même médium. Ainsi, une suite de film n'a peut-être aucun lien avec une série de *comics* mis à part les personnages/l'univers; ils sont deux séries distinctes au sein de la même franchise.

Pour sa part, le *reboot* prend existence lorsque les producteurs considèrent qu'il est temps de revenir à zéro avec une série X. C'est dire que les prochains films qui concernent un personnage donné n'auront aucune connexion avec ce qui est considéré maintenant comme l'ancienne série telle que l'indique Proctor : « A reboot wipes the slate clean and begins the story again from "year one," from a point of origin and from an alternative parallel position » (2012, p. 5). Ainsi de Christopher Nolan lorsqu'il a pris en main la franchise de *Batman*. Créant une nouvelle atmosphère dans laquelle Batman évolue, il remonte aux origines du personnage, ce qui l'a forgé et ce qui lui a permis de devenir le chevalier noir. Il est donc dissocié de ce qui est désormais considéré comme la série *Batman* de Burton/Schumacher

(1989/1998). Conformément à cela, le *reboot* pour finir va être en rupture avec la continuité diégétique et peut-être même chronologique avec ce qui existait auparavant.

Néanmoins, rien n'empêche qu'un remake d'un film unique sans série mène de son côté à une toute nouvelle série basée non pas sur l'original, mais bien sur le remake et toutes ses différences. C'est ce qui s'est produit avec l'*Halloween* de Rob Zombie. Le réalisateur termine son film avec Laurie qui loge une balle dans la tête de Michael Myers (version non censurée). Suite à cela, il serait grandement étonnant qu'il survive et qu'il y ait une suite; Zombie ne voulait s'en tenir qu'à un film. Pourtant, devant à la pression du studio, il a fini par céder et réaliser un second *Halloween*. Or, il se trouve que bien que le film était considéré comme un remake, il devient maintenant un *reboot* car le second *Halloween* qui suit tient compte des changements apportés par Zombie dans sa version. C'est ce que relate Dixon :

In early 2009, Zombie signed on to direct yet another film in the revived *Halloween* series, *Halloween II* (2009), which he promised would be "very realistic and very violent" – given Zombie's other projects as a filmmaker, not an idle threat. And yet, at the same time, Zombie noted that he no longer felt any obligation to adhere to the original concept of the series, saying that he felt no need to help any "John Carpenterness" in the new film and that he could do "whatever" he wanted with the *Halloween* franchise (2010, p. 133).

Alors que le premier est un remake revu avec une nouvelle vision, le second ne sera pas un remake du *Halloween II* (Rick Rosenthal, 1981), mais bien un nouveau film. C'est pourquoi le remake peut dans certains cas servir la cause d'un *reboot* et ultimement en faire partie. En suivant cette logique, il est possible d'avancer qu'un remake peut devenir un *reboot*. Pour ce faire, il suffit que ledit remake redémarre une franchise et que la suite des événements, développée au cinéma ou autrement telle une série-télé ou de bandes dessinées, tienne compte de ces changements apportés. Il est à noter qu'il y a une grande distinction à faire aussi entre le remake et le *sequel* (mot anglais utilisé pour désigner un second film qui suit l'original : une suite à proprement dit). À ce propos, Thomas Leitch propose ceci :

So an essential distinction between sequels and remakes is that the sequels are packaged and consumed on the basis of a promise that even though they tell a different story, they're just as good as the original, whereas remakes are committed to a more paradoxical promise: that they'll follow the original more closely than a sequel would, but that they'll differ more from the original, because they'll be better (Leitch dans Forrest 2002, p. 44).

Par ailleurs, il y a le cas de *Friday the 13th* (2009) qui est très intéressant du point de vue de l'hypertextualité. Andrew Form, producteur de ce nouveau film, mentionne que : « Nous avons donc tenté de prendre différents éléments de ces trois films [*Friday the 13th* (Sean S. Cunningham, 1980), *Friday the 13th part II* (Steve Miner, 1981) et *Friday the 13th part III* (Steve Miner, 1982)] pour proposer une remise à plat de la franchise » (dans Wilson 2008, p. 77). Cette affirmation comporte deux éléments importants. Le premier étant que le producteur de la série lui-même confirme qu'il s'agit d'un *reboot*; le compteur retombe à zéro. Puis, pour ce faire, ils ont décidé d'utiliser des éléments des trois premiers films. Or, le nouveau *Friday the 13th* n'est pas un simple remake du premier, ce qui n'équivaut pas à une relation d'hypertextualité d'un texte A à un texte B. La démarche s'en trouve altérée et prend comme forme celle-ci : texte D (*Friday the 13th*, 2009) entre en liaison avec texte A (*Friday the 13th*, 1980), texte B (*Friday the 13th*) et texte C (*Friday the 13th part III*). On assiste à une relation d'hypertextualité à liens multiples où plusieurs textes originaux combinent leurs éléments singuliers afin d'arriver à un nouveau texte qui lui aussi apporte ses propres éléments. Bien que ce type d'hypertextualité semble plus complexe, il n'en est rien puisque la pratique n'est pas une nouveauté. Cette démarche est souvent visible lors d'un *reboot* ou même lors d'un remake comme c'est le cas d'*Halloween* (2007). Dans ce long-métrage, il est possible de savoir et même de voir que Laurie est en fait la sœur de Michael. Or, cet élément fait son apparition dans le second *Halloween* de la série originelle. Dès lors, le remake entre en relation d'hypertextualité forte avec *Halloween* de 1979 et à un second degré avec *Halloween II* (1981).

Bien que le film ne renvoie pas à l'original de manière directe, le remake ainsi que le *reboot* doivent toujours se confronter à deux types de spectateurs. D'un côté se retrouvent les initiés, ceux et celles qui connaissent la source originale de cette nouvelle version, et de l'autre, les non-initiés, ceux et celles pour qui ce nouveau film se présente comme étant



« l'original », car pour eux rien n'avait été produit ultérieurement. Ils n'ont pas connaissance de l'ancienne série ou film. La tâche des cinéastes et producteurs s'en trouve doublement complexe, car ils doivent à la fois plaire au public connaisseur, tout en s'assurant de présenter un film que les non-initiés pourront voir sans problèmes, sans information préalable. Ainsi, tant pour le remake que le *reboot*, le but premier est de faire oublier ce qui les précède. Raphaëlle Moine décrit la situation comme suit : « Les remakes se construisent à partir d'une version originale, mais ils cherchent à être une transposition invisible : ils affichent l'oubli de la version précédente, à laquelle ils ne cherchent pas à renvoyer » (2007, p. 30). Il est question ici d'effacement, car comme mentionné, le remake ne renvoie pas directement à l'original. Son existence ne dépend pas de lui. Il est en fait un film « indépendant » en ce sens qu'il ne nécessite aucune connaissance de sa version de base. On parle d'une transposition invisible, car il vient en quelque sorte prendre la place de l'ancien. En plus, Thomas Leitch fait remarquer ceci : « its title invokes the memory of the earlier film, a memory the producers assume to have positive associations even for audiences who have never seen the original. In fact, remakes typically invoke the aura of their originals rather than their memory » (dans Forrest 2002, p. 44). C'est donc dire que les producteurs ne veulent pas faire revenir l'original à la mémoire du spectateur : ce film source est en quelque sorte en concurrence avec son remake. L'aura n'évoque rien de physique ou de visible, ce n'est qu'en fait l'atmosphère immatérielle qui semble émaner du film original. Tels les éléments qui constituent un genre en particulier, l'aura est promue par les concepteurs du nouveau film à titre comparatif, afin de donner au spectateur une base pour développer son intérêt, lui vendre le film : ce n'est pas le même, mais il est semblable. À une certaine époque, les gens accouraient dans les salles pour voir ce film, maintenant, une nouvelle version est offerte, une version « améliorée » promet-on. Il s'agit de déplacer l'engouement vers le nouveau film.

Mis à part un jeu de comparaison et un plus grand risque d'être déçu par le film (ou au contraire plus heureux), les spectateurs qui ont déjà vu l'original et même toutes ses suites ont droit dans la majorité des cas à plusieurs clins d'oeil qui leur sont spécialement adressés. Car il n'est pas rare que pour le remake, les réalisateurs ou producteurs insèrent dans le nouveau long-métrage des éléments dont la connaissance des spectateurs est un prérequis afin d'apprécier ces gestes. Dans cet ordre d'idée, le réalisateur Rob Zombie a fait appel à une

actrice de la série originale : Danielle Harris. Cette actrice qui campe le rôle d'Annie dans la nouvelle version fut en fait une opposante principale de Michael Myers dans la série originale, apparaissant dans les quatrième et cinquième volets en tant que Jamie, la nièce de Laurie. Ce petit détail, apparemment insignifiant, n'est offert qu'au spectateur-connaisseur; il se présente à cet instant où il comprend ce petit moment complice entre lui et le réalisateur ainsi que la communauté d'admirateurs. Plusieurs autres clins d'œil du genre sont « cachés » et il est possible qu'ils illustrent à certains moments une évolution. Dans l'*Halloween* original, les enfants, Lindsey et Tommy, regardent un film à la télévision : *The Thing from Another World* (1951) d'Howard Hawks. Or, dans sa version, Rob Zombie insère à la place de ce film le remake de ce dernier intitulé *The Thing* (1982) qui, ironiquement, fut réalisé par nul autre que John Carpenter, le cerveau derrière le premier *Halloween*.

Le « remplacement » de l'original est toujours le but premier des studios. C'est exactement ce qui s'est produit en 2003 avec la sortie du *The Texas Chainsaw Massacre* de Nispel. À ce sujet, Barnes nous rappelle que : « It is within this dispiriting model of 30-year industrial recycling that Bay and Nispel's [*The Texas Chainsaw Massacre*] seems to fit, existing primarily to exploit a new target audience who know Hooper's movie only as a notorious brand name » (2003). C'est le *notorious brand name* auquel il faut s'attarder. *The Texas Chainsaw Massacre* est devenu un *brand name*, un nom de marque bien connu. Il est plus facile à vendre au public en général, même à ces jeunes d'une nouvelle génération qui n'ont pas vu l'original, mais dont la notoriété a traversé les époques pour se rendre jusqu'à eux. Mentionnons que le film de Tobe Hooper avait semé la controverse. Grâce à celle-ci, il a fait sa place dans la culture populaire, créant un monstre, un mythe que l'imaginaire populaire n'est pas près d'oublier. Cependant, dans le remake, le problème (si cela en est un évidemment) est que l'on invite les spectateurs à oublier l'ancienne version de *The Texas Chainsaw Massacre* et tout ce qui l'entourait comme le rapporte Craig Frost :

Stating "from producer Michael Bay," this invites the audience to understand the film as the property of a particular auteur and reneges any acknowledgement of Hooper's historical ownership. We no longer associate *The Texas Chainsaw Massacre* with Tobe Hooper; instead the cultural signifier is transposed to Michael Bay and his authorial status as creator (2009, p. 65).

Ainsi, il est possible de voir que la transposition dont il était question plus haut s'effectue non seulement dans le film, mais concerne aussi tout ce qui l'entoure. Le film que les spectateurs s'apprêtent à visionner n'a rien à voir avec celui de Tobe Hooper : la vision de ce nouveau film provient de Michael Bay (le producteur) et de Marcus Nispel (le réalisateur). En affichant ces deux noms de manière très visible et en spécifiant « *Michael Bay presents* », les attentes des spectateurs envers le film se déplacent alors vers ce qu'ils connaissent de Michael Bay et non plus de ce qu'ils connaissent du *The Texas Chainsaw Massacre* original. Bay produit un style de film propre à lui : il est renommé à Hollywood pour l'action et les cascades à grand déploiement. Il est tout à fait naturel que les spectateurs s'attendent au même type de spectacle auquel ce producteur les a habitués auparavant. Chaque spectateur se présente à la projection d'un film avec une idée déjà préconçue de ce qu'il s'apprête à visionner. Tout spectateur a des attentes envers le film qui se développent lorsqu'il prend connaissance de certains éléments tels le réalisateur, le producteur, le genre, les acteurs, la musique et plus; tout d'un film a le pouvoir d'influencer l'attente du spectateur. Ainsi, selon ses idées préconçues, ces éléments vont jouer sur la réception qu'il aura du film : il peut être surpris, déçu ou même blasé, car il avait déjà tout prédit (c'est le niveau de la destination chez Schaeffer<sup>5</sup>). Par ailleurs, il est à noter que Michael Bay est l'un des fondateurs de la boîte de production *Platinum Dune* à laquelle on doit entre autres les remakes de *The Texas Chainsaw Massacre*, *Friday the 13th* et *A Nightmare on Elm Street*. Cette compagnie semble être spécialisée dans ce domaine alors qu'elle compte plus de remakes à son actif que de productions originales.

Que la pratique plaise ou non, le remake semble être là pour rester. Il est dans la position ingrate de faire oublier un film qui est souvent considéré comme un classique du cinéma; un film que tout spectateur admire, un objet sacré, culte, qu'il est interdit de toucher, de profaner. Comme l'indique Raphaëlle Moine : « Tout se passe donc comme si le remake était toujours condamné à être trop semblable ou trop différent » (Moine 2007, p. 79). Rares et même inexistantes sont les remakes qui font l'unanimité.

---

<sup>5</sup> Voir aussi la théorie des faisceaux de détermination de Roger Odin (2000) où l'appréhension du spectateur est centrale.

### 1.3. Le remake : vers un problème de transtextualité

À la lumière de ce qui a été avancé, il est possible d'affirmer que le remake et le genre se rejoignent en raison du fait qu'ils sont tous deux des actes communicationnels qui entretiennent obligatoirement un lien avec au moins une autre œuvre; ils sont des formes de reprises. Par contre, il faut bien comprendre que cette similitude ne fait pas du remake un genre, car il peut se retrouver à travers tous les genres sans exception. Dans un même ordre d'idée, le genre de l'horreur a une panoplie de remakes qui ne concernent aucunement les *slashers*, mais d'autres sous-genres dont *Amityville Horror* (Andrew Douglas, 2005), *Dawn of The Dead* (Zack Snyder, 2004) et *The Evil Dead* (Fede Alvarez, 2013). Pour sa part, le western a eu plusieurs remakes au cours de son existence comme *3:10 to Yuma* (James Mangold, 2007), tout comme les films d'action dont *Straw Dogs* (Rod Lurie, 2011) et *Assault on Precinct 13* (Jean-François Richet, 2005) ne sont que la pointe de l'iceberg. Même *King Kong* (1933) a eu droit à plus d'une remise à jour avec une version en 1976 et la dernière de Peter Jackson en 2005 dont le ratio d'action a augmenté drastiquement comparé à l'original. Dès lors, d'une version à l'autre, le genre peut être aussi sujet au changement. Mais, pour que ces changements soient visibles, les spectateurs doivent être conscients de ce qui définit le genre et de ce qu'est l'original dans le cas d'un remake. Il doit être capable de référer le film à son semblable : un film d'horreur à des films d'horreur, un remake à son original. Sans cette conscience de l'original, le remake n'est simplement qu'un nouveau film.

Le remake et le genre sont tous deux constitués de variations et de répétitions par rapport à leurs semblables; ces répétitions et ces variations sont exactement ce qui permet de ne pas produire un seul et même film dans un genre, tout comme elles permettent aussi de ne pas produire le même original, mais bien un remake distinct. En effet, les producteurs et réalisateurs vont jouer avec les éléments du film, ils vont en enlever, en ajouter, en déformer, tout cela dans le but de faire le même film, mais pas tout à fait : semblable et différent à la fois. Ces variations et répétitions peuvent aussi bien se retrouver du côté sémantique que du côté syntaxique. Le spectateur-connaisseur peut donc aller voir ce nouveau film en espérant y reconnaître des éléments clefs de l'original qui, selon lui, constituent la base. Il s'agit des

composantes qui définissent le film en tant que remake et le distinguent des autres films. Il ne faut jamais totalement dévier du point d'origine (créé par un ou plusieurs films), car cela entraînerait une nouvelle œuvre qui aurait très peu ou aucun lien avec l'ancienne. Le film perdrait son titre de remake pour être classé selon son genre. La relation d'hypertextualité deviendrait une relation d'*architextualité*. Cette dernière est décrite par Genette comme : « l'ensemble des catégories générales, ou transcendantes – types de discours, modes d'énonciation, genres [...], etc. – dont relève chaque texte singulier » (1982, p. 7). Dans cette définition, il n'est pas question d'un texte en relation avec un autre texte en particulier, mais bien avec une ou des classes, des catégories. C'est exactement le cas du film de genre qui détient un lien plus étroit avec son genre qu'à un film du même genre. Il fait référence aux éléments et surtout à la structure du genre et non à un seul film modèle. Soit dit en passant, les films de genre ne sont pas à l'abri d'être relégués à un autre genre s'ils ne sont plus assez semblables aux autres films de leur genre prédestiné.

Contrairement au genre, le remake se base sur un seul film pour effectuer ses répétitions et variations. De cet angle, la marge de manœuvre pour accomplir les transformations semble être considérablement réduite. Afin d'illustrer le point de l'aspect sémantico-syntaxique du remake, utilisons l'exemple des deux *Halloween*. Tout d'abord, définissons l'*Halloween* original de façon sémantique. Parmi les éléments centraux, on pourrait retrouver ceci : Michael Myers, Laurie Strode, le Dr Loomis, les gardiennes d'enfants, les victimes, le masque blanc, le masque de clown, Halloween (la fête), le meurtre de Michael à la première personne, la ville d'Haddonfield, la musique de John Carpenter, la notion du Croquemitaine, des armes blanches, le *stalking*. Du côté syntaxique, *Halloween* de 1978 pourrait être défini comme étant une narration tournant autour de ceci : un jeune garçon du nom de Michael Myers assassine sa sœur lors de la soirée d'Halloween. Interné durant 15 ans, il s'évade afin de continuer son massacre dans sa ville natale. Il épie et élimine plusieurs gardiennes d'enfants alors qu'il est poursuivi par son docteur. Ce dernier met fin à la menace en le criblant de balles et secourt Laurie qui a su repousser les attaques répétées de son agresseur en attendant son sauveur. Cette lecture sémantico-syntaxique d'*Halloween* semble valable. Il y a là tous les éléments principaux qui permettent d'y reconnaître le film.

Lorsque l'on se tourne vers la version de 2007, il est possible de constater que certains éléments sont de retour en totalité ou transformés alors que d'autres ont complètement été écartés. Ainsi, cette version propose : un jeune garçon au comportement étrange du nom de Michael Myers est victime d'intimidation de la part de sa famille et de ses camarades de classe. Un jour, alors qu'il n'en peut plus, Michael assassine un de ses bourreaux d'école. Le soir venu, il continue son massacre en éliminant la majorité des membres de sa famille. Suite à cela, il est interné pendant 15 ans alors que le docteur Loomis s'intéresse à son cas. Il s'évade et retourne dans sa ville natale afin de reprendre contact avec sa petite sœur Laurie. Durant cette journée, les victimes de Michael, concentrées surtout autour de sa soeur (amis et famille), s'accumulent. Finalement, après avoir repoussé plusieurs attaques, Laurie met fin à la menace en tirant une balle dans la tête de Myers.

Pour les deux œuvres, la ligne directrice de la narration est sensiblement la même. Ce qui diffère, ce sont des composantes transformées ou ajoutées qui métamorphosent quelque peu la syntaxe du film. Le petit garçon dont les spectateurs ne connaissent absolument rien dans la version de 1978 est grandement développé dans la version de *Zombie*. Le motif du massacre subit à son tour une transformation : de meurtre aléatoire sur des gardiennes d'enfants épiées, le motif de Myers devient plus personnel alors qu'il s'en prend à ceux qui lui ont causé du tort et qui se mettent sur son chemin. Il a aussi comme mission de renouer avec sa sœur. Mais encore, il est toujours possible d'identifier *Halloween*. Pour sa part, la sémantique du remake a elle aussi subi des modifications, ce qui a joué inévitablement sur la syntaxe. Or, alors que la ville d'Haddonfield, les deux masques (de clown et le blanc), la fête d'Halloween, les victimes et les gardiennes d'enfants sont présents sans changement, donc comme des répétitions, plusieurs autres éléments se trouvent altérés, tels Laurie, Dr. Loomis, le meurtre de Michael à l'endroit de sa sœur (il n'est plus à la première personne) et même Michael Myers (surtout dû à la partie concernant son enfance). Ils sont à la fois variations et répétitions, car ils sont présents dans l'original, mais différents<sup>6</sup>. De plus, la grande partie du

---

<sup>6</sup> Il sera question plus en profondeur au chapitre 3 de ces différences provenant d'une évolution culturelle qui a eu lieu durant les 3 décennies qui séparent les deux longs-métrages.

*stalking* de Myers, la musique de Carpenter (qui revient en clin d'œil lors du générique), le mythe du Croquemitaine sont éliminés du remake laissant place à de nouvelles composantes.

Par ailleurs, le remake ne dévie pas des trois autres niveaux de l'acte communicationnel rapportés par Schaeffer au début du chapitre (le niveau de l'*énonciation*, le niveau de la *destination*, le niveau de la *fonction*). Le remake, comme le genre, reste une promesse du producteur (l'*énonciation*), et cette promesse, pour qu'elle soit remplie totalement, doit se retrouver identique aux attentes (la destination) situées du côté des spectateurs. De plus, le film (la fonction) qui est refait apporte aussi ses restrictions dont les deux pôles déjà mentionnés (producteur et spectateur) doivent se retrouver. C'est pourquoi certains remakes ne passent pas le test, ils se situent trop loin de l'attente, trop loin de l'original ou, à l'inverse, trop près du film qu'il tente de remplacer, de faire oublier. Le remake, tout comme le genre, reste un type de publicité, un texte visant à créer des attentes. Le jeu de la comparaison est facile et amusant, mais toujours dangereux.

## Chapitre 2 – La formation d'un genre

### 2.1. L'Âge d'or des *slashers*

Afin de déceler une quelconque évolution entre les originaux et les remakes à l'étude, il est, avant tout, primordial d'aborder ce qui constituait la base, le cycle original, c'est-à-dire l'Âge d'or des *slashers*. Comme on l'a mentionné précédemment, tous les genres au cinéma sont codifiés. Toutefois, le *slasher* est sûrement le sous-genre qui a la codification la plus rigide. Ce sous-genre de l'horreur fut tellement bien codifié durant son ascension qu'arrivé à son point culminant ce qui faisait sa gloire et sa renommée le mena à sa perte. En effet, chaque spectateur ayant visionné quelques *slashers* pouvait facilement prédire ce qui allait survenir dans le suivant. La fin du *slasher* était imminente:

By the mid-1980s, however, the slasher film appeared to reach a point of exhaustion. The formulaic nature of subsequent low-budget, independently produced slashers, and the excessive repetitions in the form of the sequels, remakes, and imitations, inevitably made the audience overly familiar with the genre, so that "by the end of the decade the form was largely drained" (Clover 23) (Wee 2005, p.45).

Devant cet aussi grand phénomène qu'est le *slasher*, plusieurs théoriciens ont tenté de dégager les composantes principales de ces films. À l'image des autres genres, certains spécialistes de ce sous-genre acceptent des éléments que d'autres ne reconnaissent pas. Un genre étant toujours difficile, voire impossible à définir avec exactitude; il reste un ensemble flou et indéfini, une structure à remplir.

Malgré cette idée d'ensemble flou et indéfini, le *slasher* reste un sous-genre extrêmement codifié dont plusieurs éléments sont systématiquement retrouvés de film en film. Cela dit, un bon nombre de ces éléments proviennent d'un autre sous-genre qui a fortement influencé le *slasher* : le *giallo*. Décrits comme des *thrillers* (des suspenses), ces films d'origine italienne qui composent le *giallo* possèdent néanmoins plusieurs traits provenant de l'horreur



et du fantastique. L'intrigue se déroule autour d'un ou plusieurs meurtres. Les autorités étant incompétentes, un protagoniste mène l'enquête afin de démasquer le tueur. Patrice Peyras dans son texte *Autopsie du giallo* souligne la forte codification du sous-genre alors qu'il énumère les éléments récurrents. La « présence d'un assassin masqué et ganté de cuir noir » (1995, p. 48) est d'une importance considérable. Cet élément permet d'une part, de démarrer l'intrigue avec le meurtre et, d'autre part, il contribue à camoufler aux témoins et aux spectateurs l'identité du tueur. L'utilisation de la caméra subjective est un autre élément permettant de dissimuler l'identité du meurtrier. Par l'utilisation de ses éléments, le réalisateur se joue de ses spectateurs. Ces derniers, tout comme le protagoniste, cherchent à connaître l'identité de l'assassin. Aussi, peu importe leur nombre et leur sexe, Peyras révèle que : « l'assassin est victime de son passé » (*ibid.*, p. 50). Le motif du meurtrier sera toujours en lien avec cet événement traumatique, il cherche réparation, à se venger. Parmi les autres composantes du *giallo*, Peyras mentionne une « succession de meurtres sadiques, sanglants et apparemment gratuits filmés en gros plans – fétichisme de l'arme blanche et du verre tranchant - décors et éclairages baroques – fascination pour les infirmités physiques et mentales et les déviations sexuelles » (1995, p.48). Ci-dessous, il sera possible de constater que la majorité de ces éléments seront repris avec exactitudes et profusions dans les *slashers* de l'Âge d'or, consolidant la forte influence du *giallo* pour le sous-genre.

Au fil du temps plusieurs études sur le *slasher* ont fait leur apparition. Parmi les plus complètes sur le sujet, celles de Vera Dika, *Games of terror : Halloween, Friday the 13th, and the films of the stalker cycle* (1990), de Carol J. Clover, *Men, Women & Chainsaw* (1993), ainsi que d'Adam Rockoff, *Going to pieces : the rise and fall of the slasher film, 1978-1986* (2002). Ces trois auteurs font chacun une liste exhaustive des éléments qui reviennent fréquemment et qui permettent, selon eux, de déterminer si un film entre dans cette sous-catégorie de l'horreur. Alors que Clover ne mentionne que six critères de sélection, Dika et Rockoff en dénombrent huit.

Toutefois, l'énumération de ces éléments n'atteindrait pas son plein potentiel si la structure du sous-genre n'était pas révélée préalablement. Il faut se rappeler que le genre (et le sous-genre) est perçu comme une structure à remplir et non comme une catégorie définie par

des éléments. Voici, le « plot structure » (la structure de l'intrigue) révélé par Vera Dika; un squelette dans lequel tout *slasher* peut se retrouver :

Past Event

1. The young community is guilty of a wrongful action.
2. The killer sees an injury, fault or death.
3. The killer experiences a loss.
4. The killer kills the guilty members of the young community.

Present Event

5. An event commemorates the past action.
  6. The killer's destructive force is reactivated.
  7. The killer reidentifies the guilty parties.
  8. A member from the old community warns the young community (optional).
  9. The young community takes no heed.
  10. The killer stalks members of the young community.
  11. The killer kills members of the young community.
  12. The heroine sees the extent of the murders.
  13. The heroine sees the killer.
  14. The heroine does battle with the killer.
  15. The heroine kills or subdues the killer.
  16. The heroine survives.
  17. But the heroine is not free.
- (1990, p. 59-60).

À partir de cette structure, il est possible de créer un nombre incalculable de *slasher* en insérant les différents éléments sémantico-syntaxiques du genre par l'entremise de répétitions et de variations.

Aussi, avant d'étaler les composantes relevées par ces experts, pour déterminer si un film est un *slasher*, il faut impérativement que ce dernier soit reconnu comme un film d'horreur. Le *slasher* est un sous-genre de l'horreur, il possède des caractéristiques spécifiques de ce genre qui, à son tour, englobe tous les éléments qui composent un grand nombre de sous-genre. Dès lors, un *slasher* est un film d'horreur, mais un film d'horreur n'est pas nécessairement un *slasher*. Suivant cette logique, pour qu'un film soit reconnu comme un *slasher* il doit avoir pour objectif d'effrayer/horrifier ses spectateurs. L'intention du film (et du réalisateur) est fondamentale, sinon tout genre pourrait utiliser sans restriction les éléments du *slasher*, même une comédie. Il faut simplement se servir des composantes du *slasher* de manière à faire ressortir l'émotion voulue chez les spectateurs. Il est question ici de cette

homologie affective élaborée plus tôt. *Scary Movie* (Keenen Ivory Wayans, 2000) a toutes les composantes d'un *slasher* mais l'homologie affective relativement à ce sous-genre précis n'est pas au rendez-vous, car le réalisateur fait de son film une parodie des *slashers*, troquant la peur pour l'humour.

La question de l'homologie affective réglée, un des critères communs des analyses de Dika, Clover et Rockoff est que chaque film de ce sous-genre doit indéniablement posséder un tueur. Rockoff relève un aspect particulier de celui-ci :

However, in the majority of slasher films, the killer is an ordinary person who has suffered some terrible – and sometimes not so terrible – trauma (humiliation, the death of a loved one, rape, psychological abuse). It is because of this past injustice that he (or in few cases, she) seeks vengeance – and the bloodier the better (2002, p. 5-6).

Toutefois, mon étude diverge de cette norme de par son choix de films (choix provoqué par un nombre restreint de remakes produits) qui fait appel la plupart du temps à des tueurs à l'apparence surnaturelle. En fait, plusieurs *slashers* populaires exploitent le fantastique ce qui mène ultimement à une mauvaise conception du sous-genre chez les spectateurs comme le souligne Rockoff : « There is a prevailing misconception, due in part to the enormous popularity of *The Texas Chainsaw Massacre*, *Halloween* and *Friday the 13th*, that the killer in slasher films is always a supernatural boogeyman who wears a battered hockey mask and wields a machete » (Rockoff 2002, p. 5). De surcroît, si l'on étend l'analyse à trois autres originaux et leurs remakes, *Prom Night* (1980/2008), *The House on Sorority Row* (1983) et sa nouvelle version *Sorority Row* (2008) et *My Bloody Valentine* (1981/2009), il devient évident que l'auteur a vu juste alors que dans les deux versions de chaque film, le tueur est un homme normal en quête de vengeance. Néanmoins, Rockoff parle bien d'une idée erronée de la part des spectateurs; le tueur n'est pas toujours un être surnaturel, mais dans plusieurs cas, il l'est. Ce facteur ne fait que rendre l'analyse plus intéressante alors qu'il sera possible de constater au chapitre 3 que le côté surnaturel n'est plus, les remakes en font table rase, consolidant ainsi le genre de façon plus homogène que jamais.

En plus, pour mettre fin à la vie de ses victimes, le tueur a besoin d'une arme spécifique. Seules les armes blanches, celles qui peuvent couper et tailler en pièces le corps des malheureux, pourront être prises en considération. En fait, c'est même cet élément qui fut la base de l'appellation du sous-genre, « The slasher film – which was not named erroneously – is defined by the method by which its characters are killed » (Rockoff 2002, p. 7). Le mot *slasher* provient originairement de l'anglais *to slash*, qui est un verbe qui signifie tailler, frapper à grands coups de couteau. De plus, comme le rapporte Clover : « In the hands of the killer, at least, guns have no place in slasher films [...]. The preferred weapons of the killer are knives, hammers, axes, icepicks, hypodermic needles, red hot poker, pitchforks, and the like » (1987, p. 198). Bien qu'il doive impérativement utiliser une arme tranchante, la sélection est tout de même très variée pour le tueur. Vera Dika ne mentionne pas les armes blanches comme étant une composante obligatoire. Pour l'auteure, les armes blanches sombrent dans l'oubli derrière un autre élément : le *stalking* (épier). Pour cette raison, le sous-genre chez Dika est dénommé le *stalker film*.

Un autre élément sur lequel les trois théoriciens s'entendent est celui de la *final Girl*. Il faut mentionner que Vera Dika parle de l'héroïne, car le terme *final girl* fut popularisé par Carol J. Clover dont l'étude fut publiée postérieurement à celle de Dika. Dans son analyse, Clover caractérise l'héroïne ou la *final girl*, de la sorte :

She is the one who encounters the mutilated bodies of her friends and perceives the full extent of the preceding horror and of her own peril; who is chased, cornered, wounded; whom we see scream, stagger, fall, rise, and scream again. She is abject terror personified. If her friends knew they were about to die seconds before the event, the Final Girl lives with the knowledge for long minutes or hours. She alone looks death in the face; but she alone also finds the strength either to stay the killer long enough to be rescued (ending A) or to kill him herself (ending B) (Clover 1987, p. 201).

Le seul élément que j'ajouterais à cette définition est que la *final girl* est la plupart du temps désignée comme étant pure. Évidemment, quelques exceptions se mêlent à la norme : *My Bloody Valentine* (1981) propose une remise en question de la *final girl* alors qu'elle se retrouve au centre d'un triangle amoureux. Cela dit, de manière générale, l'héroïne des

*slashers* est vierge ou du moins sexuellement inactive, en plus de ne consommer ni alcool ni drogue. Ceci fait d'elle une personne toujours consciente de son entourage, toujours alerte, contrairement à ses amis. Elle possède des caractéristiques (conscience, force, détermination entre autres) dont elle peut se servir et qui lui permettent de survivre, comme l'affirmait Clover précédemment. Par ailleurs, les deux seules fins concevables indiquées dans la citation ci-dessus sont, la plupart du temps, suivies par une seconde fin qui est prévue pour faire sursauter une dernière fois la *final girl* et les spectateurs. Ces conclusions sont devenues la norme à la suite du succès remporté par *Carrie* (Brian De Palma, 1976). Dès lors, les fins ouvertes font leur apparition dans le sous-genre avec *Halloween* (1978) dont l'incertitude persiste au-delà de la dernière image : Michael Myers est-il décédé ou représente-t-il toujours une menace? Mais l'élément qui fait sursauter est survenu plus précisément avec *Friday the 13th* (1980) alors que Jason émerge hors de l'eau pour s'emparer de la dernière survivante. Dans tous les cas, les spectateurs quittent la salle obscure sans connaître le véritable dénouement, la suite de ce sursaut. Qui trouve la mort? Qui survit? L'état normal n'est pas complètement restauré comme l'évoque Bruce F. Kawin :

Such open endings have become expected, mitigating their impact, but most of them still aim to send the audience out with a shock of unresolved fear, to carry the chill outside. Compared with the conventional ending, the post-*Halloween* ending shows the horror as completely accomplished rather than defeated, and implies that safety and the norm cannot be restored, at least not for these characters (2012, p. 13).

Ce questionnement tourne toujours autour de la mort du tueur : s'il n'est pas réellement décédé, cela veut dire que la menace persiste, qu'elle peut refaire surface à tout instant; les personnages sont donc toujours en danger. En plus de tourmenter incessamment les spectateurs, ce type de conclusion ouvre plus aisément la voie au phénomène des suites où les questions trouveront réponse jusqu'à la fin de chaque film qui apporteront à leurs tours de nouvelles interrogations.

D'autre part, ces films se déroulent souvent dans des endroits isolés ce qui justifie aisément le fait que l'aide aux personnes en détresse est inaccessible : les parents ou les

autorités ne sont jamais dans les parages pour secourir les jeunes victimes. À ce sujet, Vera Dika mentionne que ces endroits ont un lien direct avec le tueur : « either the killer returns to a setting or the members of the young community travel to a setting in which the killer lives » (1990, p. 58). Cet endroit a une importance pour l'assassin, il marque le retour, une réémergence du passé. Clover nomme ces endroits « *terribles places* » : des endroits terribles. Si le *slasher* se déroule en banlieue, les parents, la police et les autres sont absents, incompetents ou ne parviendront pas à fournir de l'aide à temps, laissant encore une fois les jeunes avec leur sort entre leurs propres mains. Qui plus est, ces endroits sont choisis de prime abord pour refléter ceux que le public cible de ces films, les adolescents, occupe le plus souvent. Il en devient plus crédible que les personnages à l'écran s'y retrouvent tout en décuplant l'immersion qu'ont les jeunes spectateurs pour le film.

Un autre élément incontournable qui se retrouve dans tout *slasher* est le nombre élevé de victimes, dont les façons de trouver la mort sont multiples. En lien avec ces meurtres, Clover et Rockoff mentionnent les effets spéciaux comme un critère pour le sous-genre. Bien que les effets spéciaux aient évolué et fait évoluer le sous-genre, je remets en doute qu'il s'agisse d'un véritable critère à prendre en considération. En fait, un film comportant que des meurtres peu graphiques sans aucun effet spécial et dont les coups portés par l'agresseur sont tous hors-champ peut tout de même obtenir le titre de *slasher*. Les meurtres d'*Halloween* (1978) et de *The Texas Chainsaw Massacre* (1974) sont loin d'être extrêmement graphiques. Ils ne comportent pas de gore, introduit au genre qu'en 1980 avec *Friday the 13th*. Pourtant, ces deux films sont bel et bien des *slashers*. C'est la question du genre qui revient en ligne de compte, certains éléments apparaissent (le gore par exemple), alors que d'autres cèdent leurs places. Néanmoins, les victimes, contrairement à la *final girl*, sont « choisies » en raison de leur « impureté »; bien que leurs vices ne les éliminent pas directement, c'est tout de même ceux-ci qui les conduisent à leur perte : « A moral transgression derives from “doing what you shouldn't have done”. The monster in such stories is usually summoned as a result of a character crossing some sort of moral or ethical line » (Jones 2012, p. 101). Un pas dans la mauvaise direction, moralement parlant (drogue, alcool, activité sexuelle hors union matrimoniale) et le destin de ces contrevenants est scellé; ils tombent automatiquement dans la

colonne des victimes. Pour survivre dans un *slasher*, les jeunes doivent bien se comporter et ne pas transgresser les lois, les codes d'éthique.

Vera Dika et Adam Rockoff dans leurs analyses vont signaler un élément que Clover semble omettre dans la sienne, il s'agit de « *The Past Event* » (l'événement du passé) que Rockoff définit comme suit :

Slasher films often begin with a prologue which takes place years before the events in the film. In it, the killer either witnesses a traumatic event, usually to a family member [...], or is the victim of a devastating, humiliating or harmful accident, prank or tragedy [...]. On the anniversary of this horrible event, usually designated by a holiday or traditional celebration [...], the killer returns to the scene to claim his revenge (2002, p. 12-13).

Avec cet événement du passé, tous les scénarios possibles et imaginables peuvent prendre forme dans un *slasher*, aussi longtemps que le motif du tueur soit en lien avec cet accident. Ceci explique pourquoi de nombreux *slashers* ont pour titre une fête telle *Halloween*, *Prom Night*, *Black Christmas*, *My Bloody Valentine* (Saint-Valentin), entre autres. Le passé est toujours un danger, car c'est lui qui refait surface alors que le tueur se venge durant la journée commémorative de l'accident, date à laquelle le trauma resurgit.

Le dernier point que Dika et Rockoff mentionnent comme étant une composante des *slashers* qui ne se retrouve pas dans l'étude de Clover est le « *Subjective Point of View* » : le point de vue subjectif. Cet élément, comme Rockoff le signale lui-même, n'a jamais fait l'unanimité chez les théoriciens des *slashers*. Bien qu'utilisée à profusion dans *Black Christmas* (1974), cette pratique fut popularisée grâce à un plan retrouvé dans le *slasher* par excellence, *Halloween* de John Carpenter. Il s'agit d'un plan mythique qui inclut le premier meurtre du film. Dans ce plan, le meurtrier est personnifié par la caméra; ce que le spectateur voit à l'écran représente la vision du tueur. Par la suite, cette pratique fut reprise dans plusieurs autres *slashers* qui ont voulu répéter le succès du film de Carpenter en y intégrant le plus d'éléments semblables possible. Ce type de plan occupe une place de prédilection dans l'étude de Vera Dika. L'association du spectateur au tueur par l'entremise de ces plans y est analysée

avec grandes considérations. Il faut mentionner que Dika n'utilise pas le terme *slasher* pour le sous-genre, mais plutôt le « *stalker cycle* » (le cycle du traqueur) qui a atteint son sommet entre 1978 et 1981. Aucune autre étude ne met autant d'importance sur l'aspect « traqueur » du tueur qui pourtant épie ses victimes durant de longs moments comme c'est le cas dans *Halloween* (1978) et *Friday the 13th* (1978). Les réalisateurs de ses films utilisent le point de vue subjectif, mais aussi le champ (dissimulé derrière quelconque objet : haie, arbre, voiture, etc.) et le hors-champ pour cacher leur tueur qui épie ses futures victimes. Le *stalking* (épier) doit être considéré comme une composante récurrente des *slashers* de l'Âge d'or.

Pour revenir au point de vue subjectif, alors que *Friday the 13th* (1980) en possède en abondance, il semble n'y en avoir aucun dans *A Nightmare on Elm Street* (1984). Il est à noter que Kyle Christensen affirme qu'il y a présence de tels plans :

In *A Nightmare on Elm Street*, though, the subjective POV [(subjective point of view)] shot for Freddy is used only three times, all of which take place during chase sequences (twice with Nancy and once in Tina's first nightmare). This does not assert identification with the killer, but insight into how Nancy and Tina's paranoia has caused them to become hyperalert to Freddy's presence. In other words, the POV is not so much from Freddy's eyes, but more within their minds as they remain attentive to Freddy's tracking them (2011, p. 40).

Comme l'auteur le mentionne, d'aucune façon ces trois plans mentionnés ne peuvent être, et ce, hors de tout doute, attitrés à la vision du tueur comme c'est le cas dans les autres films. Il n'y a présence d'aucun élément qui représente le tueur directement tels ses mains (*Black Christmas*, *Friday the 13th*) ou un masque (*Halloween*). Toutefois, la caméra n'est pas des plus stables et la respiration de Freddy est très prononcée comparativement au reste du film. Mis à part celui situé dans le rêve de Tina, la position du tueur ne semble pas concorder avec le regard des protagonistes. Freddy est partout et nulle part à la fois. Il est le rêve et c'est pourquoi je considère que ces plans peuvent le personnifier. Christensen lui-même affirme que ces points de vue subjectifs qu'il a décelés vont plutôt s'associer avec les deux protagonistes. Il reste que les genres sont en constante évolution, certains éléments subsistent, d'autres se font remplacer ou disparaissent complètement comme c'est le cas du point de vue subjectif qui est exclu de tous les remakes. S'il était un élément indispensable, cela voudrait signifier



qu'aucun remake ne fait partie du sous-genre, tout comme les *slashers* produits dans les années 90.

Comme dernière composante, Vera Dika avance la production. Selon l'auteure, les producteurs indépendants et les petits budgets qu'ils allouent aux films seraient à considérer, car ils permettent aux films d'avoir cette forme particulière. Cette affirmation est vraie pour l'époque. Cependant, les remakes des *slashers* ont démontré que les moyens de production ne sont pas un élément qui détermine si un film fait partie du sous-genre. Tout comme les effets spéciaux et les points de vue subjectifs, nous retombons dans la question du genre et de son évolution. Cela dit, lors de l'Âge d'or, le sous-genre était synonyme de redondance, ce qui a mené sa perte. Les spectateurs ont du attendre le milieu des années 90 avant de voir le *slasher* faire un retour en force.

## **2.2. *Slasher* années 90 : Le retour**

Tout ce qui monte finit par redescendre. Or, c'est justement ce qui est advenu du *slasher* : du jour au lendemain, alors qu'il était en pleine expansion (en nombre de productions), le public s'est désintéressé du sous-genre. Les règles strictes suivies à la lettre de film en film ont fini par blaser les spectateurs. Ce qui avait mené à son succès a finalement causé sa perte. Le *slasher* a plus précisément « trouvé la mort » au milieu des années 80 (1986 selon Adam Rockoff). Mis à part les séries populaires telles *A Nightmare on Elm Street*, *Halloween* et *Friday the 13th* qui ont prolongé pendant quelque temps leur succès, le sous-genre fut au point mort durant des années. Il a fallu attendre la seconde moitié des années 90 avant de voir une résurgence du sous-genre. Cette résurrection trouve son origine dans un film bien précis : *Scream* (1996) de Wes Craven. Ce long-métrage proposait une nouvelle vision de ce sous-genre désuet et répétitif.

Ce qui a propulsé *Scream* parmi les immortels du genre, c'est qu'il s'agit d'un *slasher* sur les *slashers*. Le film utilise l'autoréflexivité dans le genre alors que les protagonistes font

appel à leurs connaissances des *slashers* pour espérer survivre à leur propre rencontre avec un tueur. Le film est en ce sens autoréférentiel. À propos de la trilogie de *Scream* (avant qu'elle ne devienne une quadrilogie en 2011), Wee mentionne que : « The characters in all three films obsessively and self-reflexively discuss other media texts, particularly teen slasher films. They are all media-saturated individuals who are self-consciously conversant in the signs and codes of the classic slasher film » (Wee 2005, p. 47). Dès lors, ils pourront, tout comme le spectateur-connaisseur de l'Âge d'or et de ses règles, déterminer la prochaine action du tueur. Toutefois, il se trouve que ce dernier a aussi regardé plusieurs films, ce qui cause bien des revirements. Le tour de force réalisé ici par Wes Craven et le scénariste Kevin Williamson est d'avoir lié les spectateurs et les protagonistes ensemble à un autre niveau. Les spectateurs s'identifient à ces derniers, car ils ont les mêmes connaissances, et donc, d'une certaine façon, le même vécu. Connaître les règles ici n'est pas un désavantage et ne déclenche pas l'ennui, mais bien un atout permettant aux spectateurs de mieux apprécier le film en poussant ceux-ci à chercher, *avec les personnages*, les solutions à l'intrigue. Au tout début du film, le tueur entraîne, durant un appel téléphonique, sa première victime dans un jeu de questions-réponses diabolique. Cette dernière pourra avoir la vie sauve si elle répond adéquatement à des questions portant sur les films d'horreur, plus précisément les *slashers*. C'est pourquoi le spectateur-connaisseur retire deux fois plus de plaisir alors qu'il tente lui aussi de trouver la réponse à l'interrogation par exemple : « Name the Killer in *Friday the 13th* ». Bien que plusieurs l'aient oublié, comme c'est le cas de la jeune fille dans *Scream*, l'assassin du film n'est pas Jason, mais madame Voorhees, la mère de Jason. Avec ces multiples clins d'œil, il était impossible d'espérer mieux pour redonner un nouveau souffle à un sous-genre mort et enterré. Aussi, puisqu'il s'agit d'un *slasher* sur les *slashers*, il est maintenant possible de dévier des règles rigides d'autrefois pour se jouer des spectateurs et créer des surprises.

L'autoréférentialité permet à *Scream* de rejoindre un groupe d'œuvres réuni sous le concept de métafiction. Ce terme est utilisé pour définir :

des œuvres qui traitent d'elles-mêmes (ou d'autres œuvres) en tant qu'œuvres. Par des renvois intertextuels, par des jeux sur les conventions ou alors par des imitations parodiques, les références internes ou externes suscitent des interrogations critiques sur le statut qu'occupe l'oeuvre au sein du contexte de sa production ou de son genre (Weber-Houde 2009, p. 20).

La métafiction peut se retrouver dans tous les genres. Proposons le terme de métahorreur pour le cas présent. La métahorreur peut être considérée comme une sous-forme d'écriture de la métafiction, car elle englobe, comme son nom le dit, le côté horreur. La métahorreur va plus loin qu'une œuvre qui se traite en tant qu'œuvre, selon Aude Weber-Houde qui mentionne que : « davantage qu'une simple fiction qui se prend elle-même pour objet, on parlera plutôt d'une nouvelle forme générique qui prend pour objets ses codes et conventions et qui se sert de ceux-ci dans des visées horribles, bien qu'également réflexives » (2009, p. 46). Ce qu'avance Weber-Houde implique obligatoirement une connaissance acquise du spectateur des codes et conventions du film d'horreur. Le *slasher* étant hautement codifié, le spectateur-connaisseur qui lui fait face recherche les conventions et codes afin de deviner la suite. Le réalisateur, conscient de cela, joue avec ces dernières dans le but de surprendre son spectateur. Les codes et conventions ne sont pas cachés dans la métahorreur, ils sont mis en évidence pour que ce jeu soit possible, afin qu'ils servent l'horreur qu'ils représentent et qui les entoure.

Dans la métahorreur, le réalisateur peut créer une attente basée sur les vieilles règles et surprendre les spectateurs en omettant de les respecter. La remise en question des conventions dans *Scream* prend plusieurs formes; elle s'attaque même aux caractéristiques de la *final girl* comme le rapporte Wee :

Sidney is a revised version of the final girl. An ordinary high-school girl, Sidney has a boyfriend and a group of good friends. She is a significant advance on the sex-role stereotypes associated with the traditional final girl, neither an outcast of the *Carrie* (1976) variety nor a boyish virgin, as in *Halloween*. Instead, she is an attractive, popular, resourceful young woman who manages to prevail over a difficult past, overcome her boyfriend problems, and defeat her attackers. And she eventually has sex, even though the audience and the characters on the screen know that, according to slasher convention, "sex equals death" (2005, p. 55).

Il est ici possible de voir que le réalisateur déjoue les attentes du spectateur en présentant une *final girl* qui non seulement est une fille populaire de son école, mais qui aussi perd sa virginité durant le film; ce qui était un acte impensable durant l'Âge d'or du *slasher*. Selon les règles établies, cette dernière devient non seulement inapte à vaincre le tueur, mais

doit en outre être punie. Craven en décide autrement et remet en question les conventions. Il surprend les spectateurs en concevant la première *final girl* sexuellement active. D'autres clichés continueront de s'effondrer alors que cette dernière met fin à la vie du tueur à l'aide d'une arme à feu sans lui permettre de revenir pour un dernier sursaut, annulant de ce fait l'incertitude qui plane normalement après le film. Le mal a bel et bien été annihilé et le cours normal des choses est rétabli, jusqu'au prochain film où la mère du tueur tentera dans ce cas-ci de venger son fils.

Ce cycle des années 90 fait appel, comme Rockoff l'a mentionné plus haut, à des tueurs hantés par un événement passé tant pour *Scream* que pour d'autres séries qui ont connu leur part de succès à l'époque (*I Know What You did Last Summer* et *Urban Legend*). Bien que portant tous un costume qui les différencie (c'est leurs marques de commerce) ils sont tous humains. Ce qui élimine le côté fantastique que possédaient plusieurs *slashers* de l'Âge d'or et dont sera question au troisième chapitre.

### **2.3. Couper la chair, couper le film : Le *slasher* face à la censure**

Pour bien comprendre cette évolution de la violence dans le *slasher* et ses remakes, il faut impérativement évoquer l'esthétique gore et la censure qui s'est abattue sur le sous-genre. Il est souvent fait mention de censure au cinéma, qu'un film fut amputé de son contenu, car certaines parties furent jugées inacceptables. Dans certains cas plus extrêmes, le film est même interdit de sortie. Cette idée de base de la censure est connue de tous. Cependant, qu'est-ce que la censure précisément? Emmanuel Ethis signale que :

La censure se réfère à un système de valeurs que l'on présente sous la forme d'un système socialement et culturellement partagé. Aussi, ceux qui conçoivent une œuvre cinématographique dans ce contexte sont tenus de respecter ces valeurs et ceux qui n'auraient pas compris les attendus afférents à leurs obligations encourent – ils doivent en être conscients – la menace de voir leur œuvre amputée ou interdite de diffusion (2011, p. 72).

L'auteur continue en affirmant que :

Le dispositif de la censure vise donc à prendre en charge une partie du contrat social qui lie ceux qui font les films et ceux qui seront amenés à les regarder, en légiférant sur ce qui est regardable et ce qui est non regardable, et surtout en prétendant que le tri est susceptible d'être fait non pas relativement à une loi préétablie, mais en fonction de valeurs morales, culturelles, voire religieuses que le cinéma se doit de respecter (Ethis 2011, p. 72-73).

La censure ne provient pas d'une loi préétablie, mais bien d'un amalgame de valeurs qui prédomine dans un secteur donné, ici un pays en ce qui concerne le cinéma. La censure semble être de bonne foi alors qu'elle empêche des images que l'on juge de mauvais goût d'envahir la sphère publique et répugner, voire même traumatiser certains spectateurs. Pourtant, Alain Charbonneau relève un point important face à ce contrôle en ce qui concerne la représentation de la violence :

La censure, qui est affreusement amnésique quant à ses propres impairs, oublie trop souvent que dans le domaine qui est le sien, l'habit ne fait jamais le moine. Isolée, une représentation de la violence ne veut, de nos jours, strictement rien dire : elle est un point sur une ligne qu'il faut savoir tracer si on veut en comprendre toute la portée (1993, p. 28).

Une partie isolée ne veut rien dire. Couper une œuvre narrative d'une partie de son contenu peut en ce sens se révéler néfaste, dans la mesure où le récit perd une part de sa signification, elle n'a plus la même « portée ». Il faut toujours mettre les images dans le contexte de l'œuvre, mais aussi dans leur contexte social avant de prendre la décision de censurer. Charbonneau évoque un fait intéressant concernant les émissions pour enfants et les films violents : « Cette comparaison entre films dits violents et des émissions de télé en apparence inoffensives n'est pas fortuite. Les secondes ne comportent pour la plupart aucune scène de violence, mais seuls les premiers ne nous montrent la violence que pour mieux nous parler d'elle » (1993, p. 28). Seuls les films violents peuvent nous parler de la violence en connaissance de cause. Ils ne la cachent pas, ils l'illustrent, ils montrent ses conséquences et portent à réflexion les spectateurs sur le sujet. Les *slashers* ne sont pas indifférents à cette problématique, eux qui sont justement réputés pour être de nature des films violents.

La censure a toujours été très active dans le cas des *slashers*. Si elle ne provenait pas des institutions mandatées à cet effet, elle provenait directement du producteur et du réalisateur via l'autocensure. Mais, la censure ne s'est jamais exécutée avec autant de vigueur que lors de l'entrée en scène du gore. Le gore est en fait une conception de la violence. Philippe Rouyer illustre les origines du mot qui révèle quelque peu le type d'esthétique qui s'en dégage :

Les dictionnaires anglais ou américains traduisent généralement ce substantif par “sang répandu” ou “sang coagulé”. Pour imparfaites que soient ces définitions, elles nous permettent du moins d'entrevoir pourquoi ce qualificatif a été appliqué à un certain type de cinéma et de littérature. L'expression “sang répandu” évoque une action violente et extrême tandis que l'image du sang coagulé renvoie au contraire à une matière figée, consistante et généralement peu ragoûtante. Le gore désigne donc à la fois l'éjaculation sanguine et son étalage en gros plan (Rouyer 1989, p. 51).

Le gore n'est pas chose nouvelle en soi et était déjà utilisé au théâtre avant de faire son apparition au cinéma. C'est au théâtre du Grand Guignol (1896-1963) situé à Paris que le gore a fait son entrée en scène. Cet endroit était réputé pour ce genre d'effet comme nous l'évoque Éric Dufour :

Le Grand-Guignol est à la fois un lieu et une idée. Le lieu, c'est le théâtre de la rue Chaptal à Paris. L'idée, c'est de multiplier les scènes horribles (viols, tortures, meurtres) en leur donnant, grâce aux effets sanguinolents, l'apparence du vrai. Mais, en même temps, le Grand-Guignol, comme l'indique encore pour nous cette expression, c'est l'outrance et l'exagération, en un mot, le grotesque, de sorte qu'on ne sait pas si c'est sérieux ou non [...] (2006, p. 2).

Dans un même ordre d'idée, Kerswell ajoute que :

With titles such as *Le laboratoire des hallucinations* and *L'horrible passion*, these plays often climaxed with staged acts of torture, murder and mayhem, and they presented a particularly bleak world in which villains rarely received punishment. Early gore special effects saw throats slashed, eyes ripped out and faces burned off with acid (2012, p. 18).

Il faut attendre en 1963 avant de voir cette conception de la violence faire son entrée au cinéma dans le film *Blood Feast* d'Herschell Gordon Lewis (du moins il semble être le premier cas répertorié pour le cinéma). Les films de ce réalisateur étaient en tout point

centralisés sur le gore. C'était leur seule raison d'être comme l'illustre Ross : « Hâtivement tournés, en plans moyens, sans montage ni intrigue, utilisant des acteurs non professionnels et totalement inexistantes, les films d'Herschell Gordon Lewis n'existent que par et pour le gore et sont les seuls à revendiquer pleinement cette appellation» (1982, p. 88). Il est entendu que les effets pour créer le gore ont depuis évolué. Cependant, il reste que le gore tourne toujours autour d'un caractère spécifique : le refus de la suggestion. Comme le mentionne Philippe Rouyer :

Tout d'abord, en détaillant en plus ou moins gros plan le sang et les tripes, le gore propose une nouvelle façon d'aborder la mort et la violence au cinéma et remet en cause une syntaxe cinématographique (ellipse, hors champ) jusqu'ici adoptée par la majeure partie des réalisateurs. Ensuite, le gore, refus catégorique de la suggestion, ne se préoccupe guère d'effrayer son public, mais cherche avant tout à le choquer et à l'écoeurer (1997, p. 14).

Le gore va changer la syntaxe cinématographique. Il a été évoqué dans la section précédente qu'*Halloween* et *The Texas Chainsaw Massacre*, considérés comme les premiers *slashers*, n'exhibaient que quelques gouttes de sang. Avec l'arrivée de *Friday the 13th* (1980)<sup>7</sup>, cette même chair va s'ouvrir, mais cette fois-ci à l'écran. Le gore est directement lié au champ, car il doit se montrer pour exister, la suggestion n'est pas une option. Le gore est intimement associé au corps, ne pouvant s'exprimer que lorsque l'enveloppe corporelle est rompue, laissant l'intérieur visqueux se répandre à l'extérieur :

Gore is therefore intrinsically defined by its bodily context: from the decayed flesh of a corpse to the residual blood splatter caused by a zombie bite or knife wound, gore involves a process whereby the human body is in some way wounded (typically by an exterior force or object) and its natural corporeal state altered (be it through blood loss, flesh distortion, physical transformation, and so forth) (Blair Davis et Kial Natale dans Hantke 2010, p. 40).

Bien qu'il y ait assurément plusieurs degrés de gore, de la simple gorge tranchée dont le sang coule à flots, au démembrement le plus complet comprenant les entrailles qui se répandent au sol, l'horreur au cinéma passe de l'implicite à l'explicite. Il faut néanmoins

---

<sup>7</sup> Il est le premier film gore distribué par une grande compagnie.

mentionner que le gore n'est pas une composante exclusive au film d'horreur. En fait, plusieurs autres genres ont recours au gore. La toute première scène d'*Irréversible* (2002), un « drame » de Gaspar Noé, présente un personnage en défigurant un autre à l'aide d'un extincteur. Aussi, un long-métrage réputé comme étant un des plus gore produit dans la dernière décennie est un film biblique sur les derniers jours du Christ, *The Passion of The Christ* (2004) réalisé par Mel Gibson. Dans ce film, les spectateurs assistent à l'exécution de Jésus dans ses moindres détails, soit cette scène d'une vingtaine de minutes où la peau de Jésus est lacérée par d'innombrables coups de fouet. Même la comédie *Dumb & Dumber* (1994) des frères Farrelly présente un petit effet gore alors que le personnage de Jim Carrey arrache le cœur d'un cuisinier lors d'une bagarre. Cette partie s'éloigne grandement de l'aspect principal du film, il n'en demeure pas moins qu'elle a comme but de faire rire les spectateurs. C'est l'exagération de la scène (par le gore) et les mimiques de l'acteur qui rendent la vision de ce cœur ensanglanté humoristique. Le gore répugne à tout coup, mais le contexte dans lequel il s'inscrit peut lui permettre de servir une autre fonction, humoristique dans le dernier cas. Le *splatstick* joue parfaitement entre ce mélange d'humour et de gore. Ce nom est la conjugaison de *splat* qui provient du terme anglais *splatter* donc éclaboussure qui se réfère au sang et du *slapstick* un sous-genre de la comédie où le corps est au centre de l'humour<sup>8</sup>. Conçu entre l'horreur et la comédie, le *splatstick* fait dans l'exagération et le ridicule. Dans *Braindead* (Peter Jackson, 1992), le personnage principal, afin de mettre fin à une attaque de zombies, utilise une tondeuse pour tailler ses opposants en mille morceaux. La sélection de l'arme est déjà inusitée, le résultat l'est d'autant plus alors que le sang coule à flots et que les membres décapités volent de part et d'autre dans la pièce. Bien que répugnante, la scène provoque le rire en raison de l'exagération propre au gore.

Cela dit, les *slashers* ne sont pas des comédies, leur but premier n'est pas de faire rire le spectateur (bien que cela puisse survenir), ils cherchent avant tout à lui faire peur, mais aussi dans certains cas à le dégouter, à le répugner. À ce sujet, il reste que tout est une question de réception et qu'aucun spectateur ne réagit de la même façon face à un même film. De plus, ce qui était dégoutant et répugnant à une époque ne l'est plus nécessairement à une autre. Le

---

<sup>8</sup> Basé sur la définition fournie par le site internet du dictionnaire le Grand Robert



gore et surtout la façon dont il est amené sont toujours à prendre en considération. Il aurait été étonnant que cette conception de la violence soit passée inaperçue, étant très graphique, en plus d'être combinée à des techniques d'effets spéciaux qui se perfectionnent tous les jours, tentant d'être plus réalistes que le réel lui-même. Il ne s'est pas écoulé beaucoup de temps avant que la censure intervienne et ait son impact sur les *slashers*. Comme au Canada, les États-Unis ont un système de classification des films : la CARA (The Classification & Rating Administration) qui travaille de pair avec la MPAA (Motion Picture Association of America). Selon certains critères, le film doit être classé pour être admissible à plusieurs privilèges dont les représentations en salle font partie. Ce classement, selon celui qui est attribué au film, peut effectivement ébranler son succès potentiel. Avec une montée du gore dans les années 70 et 80, l'esthétique des *slashers* fut bouleversée par la censure comme le démontre James Kendrick :

There was a major obstacle, though: CARA. Because the vast majority of newspapers and radio stations wouldn't accept advertising for films with an X rating and many theaters wouldn't book such films, producers were forced by economic concerns to ensure that they could get an R rating. And, while CARA had been allowing greater and greater levels of graphic screen violence into R-rated films throughout the 1970s, in the 1980s it began to consciously tighten the restrictions on allowable screen gore, particularly in horror films (2009a, p. 145).

Le gore a posé plusieurs problèmes, comme à ces gens d'entreprises, propriétaires de cinéma et de journaux, qui ne voulaient pas être associés à des films classés X (films dont le public doit être obligatoirement d'âge adulte). Il est à noter que le classement X a depuis ce temps été remplacé par NC-17 (no one 17 and under admitted), le X étant associé aux films pornographiques. Pour sa part, le R-rating permet aux jeunes de moins de 17 ans d'assister au film seulement s'ils sont accompagnés d'un adulte. Dès lors, c'est l'effet boule de neige qui s'enclenche, car c'est la rentabilité d'un film qui ne peut recevoir une bonne campagne de publicité et qui est, en plus, à l'affiche sur un nombre restreint d'écrans qui est mise en péril. Il est explicite que le classement X empêche un grand nombre de clients potentiels de franchir les tourniquets, surtout lorsqu'on sait que les *slashers*, justement, s'adressent d'abord à un public adolescent. Il vaut mieux alors éviter tous ces inconvénients pour s'assurer un maximum de rentabilité. Mais, il est indéniable que cela a des conséquences majeures sur le

type de film qui va en résulter, limitant les réalisateurs dans leurs marges de manœuvre dites « acceptables » selon la CARA. Richard Nowell dans son livre *Blood Money* décrit comment le réalisateur de *Black Christmas* a conçu ses séquences de meurtres selon le classement qu'il désirait obtenir :

Given that concerns over the X-rating were being voiced by MPAA-members and top independent producers, and that their concerns were being articulated in relation to horror films, it was preferable for *Black Christmas* to feature little on-screen violence. To secure an R-rating, none of the six deaths that took place in *Black Christmas* were preceded by a chase, only one followed a brief struggle, only half showed momentary victim horror, and the blows that killed victims were positioned off-screen [...]. Gore featured in only two of the murders, with fleeting shots of a bloodied weapon and post-mortem corporeal damage appearing on one occasion respectively (2011b, p. 74).

Il est possible de conclure qu'il n'y a pas que le gore qui entre en ligne de compte dans les cas de censure, bien qu'il pèse lourd dans la classification d'un film. Dans les éléments qui sont considérés pour la censure, on retrouve la poursuite avant le meurtre, la lutte de la victime face à son attaquant et le meurtre s'il est hors champ ou non, pour ne mentionner que ceux-ci. La censure ne s'applique pas nécessairement qu'au gore, mais à une violence en général présente dans le film. Dans le même ordre d'idées, James Kendrick mentionne que :

This was a significant problem for horror film producers because the gore itself had become one of their major selling points; in essence, CARA was forcing them to remove much of the appeal of their films if they were to be awarded a market-friendly R rating. Not surprisingly, this was at roughly the same time that the major studios began to abandon the horror genre completely after a few productions in the early 1980s, meaning that it was the independent producers who suffered the most (2009a, p. 146).

En réponse à ce renforcement de la censure, Hollywood s'est désintéressé du genre. Ce dernier était considéré comme trop risqué sur le plan financier. Ce désistement est une autre cause qui s'ajoute à ce qui va mener tranquillement à la première mort du *slasher*.

## 2.4. Un sous-genre ancré dans la violence

La violence a toujours été un point central dans les *slashers*. Il est vrai qu'elle l'est aussi à différents niveaux pour un bon nombre de genres. Cependant, contrairement à la grande majorité de ces films de genre, la violence et les meurtres dans les *slashers* ne sont pas perpétrés par les représentants des bonnes valeurs ou par une autorité qui protège les innocents. Cette violence est commise par un monstre, un tueur sadique. Ce dernier n'est en aucun cas en situation d'autodéfense; il est l'agent de l'agression du film. Tous ses actes sont perçus comme des attentats, des agressions dont la violence qui en découle est en tout point injustifiable. James Kendrick rapporte que:

Thus, violence in westerns and combat films could be more explicit and there could be more of it because "it was typically presented as a kind of righteous violence, carried out by heroes of strong moral purpose" (33). Violence in the horror genre is typically anything but "righteous" and is usually described as "gratuitous," "excessive," or "sadistic," marking it as socially unacceptable in polite circles (2009a, p. 146-147).

C'est bien parce qu'ils défendent les couleurs de leur pays et ses idéologies que les soldats américains qui utilisent la violence sont bien vus ou, du moins, supportés par le public dans des films comme *Saving Private Ryan* (Steven Spielberg, 1998). Dans ce type de film, les soldats ne sont pas considérés comme les agresseurs, ils veulent simplement sauver un des leurs ou leur vision du monde; la violence qu'ils perpètrent ne découle pas de leur choix, elle n'est qu'une conséquence des actions de l'ennemi à leur égard. Il y a cette ligne qui qualifie, jusqu'à un certain point, l'utilisation de la violence comme un acte justifiable et légitime provoqué par une agression. Cette ligne serait la même qui sépare l'agresseur de la victime. Dans un *slasher*, la violence du monstre, donc de l'agresseur, est toujours considérée gratuite alors que celle de la *final girl* est légitime considérant son statut de victime qui doit se défendre pour survivre.

Il est possible de considérer les *slashers* comme des prétextes pour montrer de la violence gratuite : ils n'existeraient que par et pour cette dernière. Certes, la violence de la

*final girl* est légitime, mais elle est secondaire. La violence principale qui perdure durant tout le film qui fait de nombreuses victimes et avec laquelle le gore est associé est celle de l'agresseur. Cette dernière est gratuite en tous points. Or, Steffen Hantke propose une autre façon de voir le *slasher*, qu'il nomme l'« *Elimination Plot* », (l'intrigue d'élimination), où la violence remplit une fonction. Voici comment il décrit la forme:

After this initial introduction of the group, its members are eliminated through violent means, one by one. Since the story progresses along a series of irrevocable eliminations of characters from the group, and thus from any further event on the course of the plot, death enters into the story with each further character removed. As, incrementally, the group is reduced in size, each elimination constitutes a significant moment (and movement) in the narrative, just as it confirms the stark principle operating behind the larger plot (Hantke 2009, p. 22).

Selon Hantke, la narration serait ici centrée autour de l'élimination des personnages. Chaque fois qu'un protagoniste est éliminé, l'histoire avance, laissant alors moins de concurrents dans la course aux rescapés. Dans ce type d'intrigue, le spectateur doit tenter de déterminer la suite des événements, l'ordre des victimes, la *final girl*. L'intrigue d'élimination permet une participation active des spectateurs au jeu. Cette façon de faire rappelle ces émissions télévisées où le public est appelé à voter pour sauver un concurrent de l'élimination. Selon le concours, l'ultime participant, celui qui a été choisi pour son talent par le public (ou simplement par popularité), gagne. La violence aurait donc un sens dans les *slashers* alors que chaque élimination rapproche les spectateurs du but ultime. Il ne s'agit plus d'un spectacle pour un spectacle, mais de séquences obligatoires qui mènent ultimement au dénouement du récit.

Les *slashers* ont toujours été considérés comme des films violents. Toutefois, la représentation de violence qui en découle a bien changé, les actes devenant de plus en plus graphiques. La stratégie de refouler l'assassinat dans le hors-champ ou de le cacher à l'écran fut la technique la plus employée au tout début du *slasher*. Avec un titre comme *The Texas Chainsaw Massacre*, tout spectateur potentiel pouvait, avec raison, s'attendre à une représentation « sanglante ». Pourtant, on n'y retrouve point de membres décapités et de sang giclant partout; dans la totalité du film, il n'y a présence que de quelques gouttes de sang tout

ou plus. Cette croyance, comme quoi ce long-métrage est l'un des plus sanglants de tous les temps, reste à tort ancrée encore aujourd'hui dans la culture. Détenant un budget modeste pour réaliser son film, Tobe Hooper avait plutôt opté pour dissimuler les résultats des actes violents de la vue des spectateurs. Lors de l'exécution de Franklin, le réalisateur a fait en sorte de positionner sa caméra derrière le personnage, le monstre lui faisant face avec sa tronçonneuse. Il était alors impossible pour le spectateur de voir l'arme blanche transpercer le corps de Franklin. L'acte de violence se déroule bien à l'écran, mais l'horreur, elle, survient dans la tête du spectateur qui comprend la situation et se l'imagine dans ses détails les plus terribles.

John Carpenter a lui aussi adopté cette esthétique de l'évitement en réalisant *Halloween*. Dans ce film, il n'y a aucune lame qui touche directement la chair et le sang est aussi rare que dans *The Texas Chainsaw Massacre*. Comme le décrivent Jean-Baptiste Thoret et Luc Lagier : « L'intérêt d'*Halloween* ne réside pas dans l'aspect démonstratif de l'horreur pure, mais plutôt dans une mise en scène très sophistiquée et précise » (1998, p. 80). Il y aurait deux types de *slashers* : un qui mise sur l'atmosphère, la peur et dans lequel l'horreur se forme dans la tête du spectateur, par exemple *Halloween*, et d'autres qui comptent sur l'horreur pure, pour reprendre les mots de Thoret et Lagier, c'est-à-dire qui tend à tout montrer tel le cas de *Friday the 13th* (1980).

Cunningham, le réalisateur, a inséré le gore dans le sous-genre. Le spectateur n'a plus besoin de relier les éléments, de s'imaginer quoi que ce soit, tout est directement visible à l'écran. Cette citation de Laura Wyrick explique bien le phénomène qui en a découlé : « Instead of violence meant to force the viewer to look away, violence became the excuse for elaborate special effects – effects that may have been intended to disgust, but were just as much intended to fascinate » (1998, p. 122). Ainsi, avec tous les effets spéciaux qui se développent à grande vitesse pendant les années 80, il était peu probable que le *slasher* en ressorte inaffecté. En fait, ce type de film présente le scénario idéal pour l'amateur et le concepteur d'effets spéciaux : un nombre de victimes important dont chaque exécution est personnalisée; une sorte de spectacle qui ponctue le film de moments forts. Une nouvelle représentation de la violence va en émaner. Le gore n'en était pas à ses débuts dans le cinéma, il a tout de même eu une très grande influence sur la façon dont ce sous-genre fut développé.

Toutefois, il faut savoir que la violence en général n'a pas eu un ancrage aussi important dans l'horreur lors des décennies précédentes. Lors des années 30 et 40, alors que le *Production Code* était en vigueur (le code Hayes)<sup>9</sup>, les *majors* d'Hollywood s'en tenaient plus à des films d'horreur dont l'épouvante primait avant tout. Des classiques tels *Dracula* (Karl Freund, Tod Browning, 1931), *The Mummy* (Karl Freund, 1932) et *The Wolf Man* (George Waggner, 1941) peuvent en témoigner. Il faut préciser que ces films s'éloignent aussi de l'horreur de *The Texas Chainsaw Massacre* élaborée plus haut. La violence présente dans ces films était très minime, l'horreur tournait beaucoup plus autour de l'atmosphère donnée au film que de la violence graphique à laquelle les spectateurs d'aujourd'hui sont habitués. C'est ce que confirme Steven Jay Schneider en mentionnant que:

Violence within a context of fright and terror has not always been so central to the genre, as a look at the relatively genteel productions of earlier decades demonstrates. Accompanying the escalation of violence has been a shift in the nature of the form's fright-inducing elements (2004, p. 244).

Or, de là provient toute cette problématique entourant la violence présente dans les *slashers*. Les meurtres sont d'une importance capitale, car le scénario basé sur une intrigue d'élimination est conçu à cet effet. Puis, Schneider indique que :

The graphic violence of contemporary horror has given the depiction of physical injury, victimization, and death considerable focus, emphasis, and screen time. These depictions induce anxiety because of the perceived dangers to characters in the enacted scenes. Slasher films, which typically feature lengthy stalking sequences, devote extensive attention to the spectacle of fear and physical endangerment (*ibid.*, p. 245).

Les moments forts des films d'horreur contemporains sont marqués par la violence. Pascal Bonitzer souligne très bien cette nouvelle tendance qui s'est appropriée le champ, celle du tout voir et tout montrer : « c'est la malédiction de l'époque des effets spéciaux : le "on peut montrer" se transforme automatiquement en "on doit montrer" » (dans Dufour 2006,

---

<sup>9</sup> Prince, Stephen. 2003, p. 293-301 pour consulter le *Production Code*.

p. 102). Bonitzer délimite vraiment ce qui est devenu la norme, une façon de faire qui n'est peut-être pas la meilleure, mais qui domine, car maintenant que l'on peut, on doit. Ne pas le faire viendrait à l'encontre de l'évolution, de la technologie et de la mode d'aujourd'hui. Il est impératif pour un film de suivre le mouvement de ses contemporains. Il doit être réalisé selon les normes de son époque afin d'attirer le plus de spectateurs.

## 2.5. De productions indépendantes aux *majors* d'Hollywood

Un événement qui a grandement influencé la forme de cette vague de remakes des années 2000 est sans contredit le transfert des productions de *slasher*, renommées pour être une affaire de studios indépendants, aux *majors* d'Hollywood. Car, s'il y a bien une constante indéniable, plus que les règles mêmes qui régissent ces longs-métrages, c'est que tous les originaux des films à l'étude ici ont été produits par une boîte de production indépendante (un élément essentiel du *stalker film* selon Dika). Bien que cela semble être un détail anodin, c'est en fait ce qui a permis au sous-genre d'être créé et de s'être développé de la sorte. Roy Frumkes résume bien ce qui se déroulait à la genèse du cycle original à Hollywood : « Un grand nombre de films d'horreur vraiment forts sont produits par les indépendants, parce que ce sont eux qui donnent la chance aux cinéastes de faire les choses radicales. Les *majors* pratiquent l'autocensure » (dans Totaro 1995, p. 13). En fait, les *majors* ont une image, une façon très précise de faire les choses et ils n'en dérogent que très rarement. Il est vrai que cette image est d'une grande importance. Elle assure, comme toute marque de commerce ou auteur à succès, une certaine promesse que le produit se situe dans tel style; ici, selon les normes établies par chaque studio.

Déjà évoqué à maintes reprises auparavant, un succès d'un indépendant a propulsé le *slasher* vers son heure de gloire : il s'agit d'*Halloween*. À ce sujet, Adam Rockoff rapporte que : « John Carpenter's *Halloween* would go on to become not only the most important slasher film, but one of the most successful independent movies ever made. Produced for a paltry \$300,000, the film grossed over \$50 million – well over 150 times its production cost »

(2002, p. 50). Il n'en faut pas plus pour que tous se projettent dans cette direction afin de reproduire le succès. Il s'agit en fait de la situation rêvée pour un producteur : un faible coût pour des profits astronomiques. C'est en partie cela qui permet, malgré plusieurs « précurseurs », d'amorcer le genre. Nowell explique ce phénomène par l'entremise de Martin Rubin :

As Martin Rubin, the first scholar to acknowledge in writing *Black Christmas*' status as the first 'bona fide' teen slasher film, noted '[*Black Christmas*]' commercial success and critical recognition were limited, and it did not register enough impact to ignite the [teen slasher] cycle' (2011b, p. 77).

*Black Christmas* avait tout d'un *slasher*. Cependant, l'impact qu'il a causé lors de sa sortie n'est pas assez important pour qu'on lui accorde une attention considérable. Le déroulement des événements est bien connu : en raison de son succès, *Halloween* a fait découvrir un sous-genre en ascension aux spectateurs et sera la base pour tous les autres qui suivront.

Néanmoins, malgré un triomphe stupéfiant, le *slasher* reste dans le domaine des indépendants. En 1980, la Paramount a choisi d'emboîter le pas en s'associant à *Friday the 13th* et en agissant en tant que distributeur. Or, il se trouve que le gore et le scénario un peu élémentaire n'ont pas plu aux critiques. Gene Siskel, un critique renommé de l'époque, a dénigré le film à un point tel qu'il est allé jusqu'à demander au public d'envoyer des lettres de plainte au grand patron de Paramount<sup>10</sup>. Ceci va encore plus loin alors qu'il suggère de s'en prendre aussi à l'actrice Betsy Palmer qui a accepté le rôle infect de la mère de Jason : « Betsy Palmer lives in the little town of Rowayton. Conn. I'm sure a letter sent to General Delivery there will get to her » (1980, p. A3). Pour Siskel, tout ce qui touche de près ou de loin à ce film doit impérativement être remis à l'ordre; le cinéma ne mérite pas de telles atrocités. Ainsi, de peur de détruire l'image de leur compagnie et, dans le pire des cas, de la ruiner, les *majors*

---

<sup>10</sup> « Paramount is a division of Gulf & Western Industries. If you want to complain about the film, you can write Charles G. Bluhdorn, the chairman of the board of Gulf & Western, at 1 Gulf & Western Plaza New York, N.Y. 10023. » (Siskel 1980, p. A3).



se sont tenus à bonne distance des *slashers*, pour se tourner vers de l'horreur dite de bon goût dans le but de ne pas perdre le marché du genre au profit des indépendants :

As a result, the major studios found it difficult to resist the allure of low budgets and high profits, and many of them hopped aboard the horror bandwagon in the late 1970s and early 1980s. However, when the major studios delved into violent horror in the early 1980s, they attempted to offset their involvement in such a disreputable genre by giving their productions an air of prestige. This meant that studio horror films were usually associated with a popular literary figure such as Stephen King (Kendrick 2009a, p. 140).

Les studios ont tourné leurs dos un certain type d'horreur, mais les temps ont changé. Les personnages les plus notoires des *slashers*, Freddy Krueger, Jason Voorhees et Michael Myers, sont maintenant des icônes de la culture populaire. Il n'en fallait pas plus pour que les *majors* en acquièrent les droits chèrement payés. C'est donc dans de grosses productions que ces monstres du passé refont surface. Ces nouveaux films se sont fait allouer d'énormes budgets de production (du moins, pour des films d'horreur) et regorgent d'effets spéciaux dernier cri et de vedettes de l'époque (vedettes de la télévision, moins coûteuses tout en étant populaires). Cette volte-face des *majors* démontre que la violence à l'écran est aujourd'hui considérée « acceptable ». Cette acceptabilité est en partie attribuable à une omniprésence des images de violence véhiculées par les médias au moyen des journaux et de la télévision entre autres. Cette accoutumance des médias face à la violence rend d'une certaine façon les spectateurs anesthésiés alors qu'ils sont submergés dans leurs quotidiens. Bernard Dagenais évoque que « La logique médiatique considère qu'est une nouvelle tout écart à la norme, la mort étant l'écart absolu. Si elle est pimentée de sexe et de violence, elle devient un objet de prédilection » (dans Bégin (dir.) *et al.* 2012, p. 72). La violence vend, car elle est hors norme. Elle provoque la fascination alors qu'elle est réprimée afin d'assurer le bon fonctionnement de toute société dite civilisée. Elle est devenue au fil du temps un puissant principe économique qui s'est incrusté dans l'industrie du divertissement (cinéma, jeux vidéo, bandes dessinées, etc.) plus elle devenait présente dans la sphère publique par l'entremise des médias. Il est à noter que l'industrie du divertissement propose une violence fictive avec laquelle les spectateurs entretiennent une relation différente que celle proposée dans les médias. Les *majors* qui avaient délaissé les *slashers* lors de l'Âge d'or refont surface et s'approprient le

sous-genre dans une période où la société est envahie d'images violentes. Ces compagnies peuvent maintenant vendre allègrement la violence sans risquer de se ruiner comme c'était le cas auparavant.

Il a été possible de voir que durant son Âge d'or, le *slasher* était un sous-genre grandement codifié dont les éléments tels le tueur, la *final girl*, les victimes, l'événement du passé, l'endroit terrible étaient récurrents de film en film dans une structure rigide révélée par Vera Dika. Cependant, ces éléments sans disparaître lors du second cycle furent utilisés dans une nouvelle optique, celle de la métahorreur, qui permet aux spectateurs de participer au film à un autre niveau alors que savoir les règles n'est plus un possible désavantage, mais un atout. De son côté, la censure et l'autocensure ont modelé à leurs façons le sous-genre contrôlant la quantité de gore, de poursuites et de débats, entre autres, « permise » dans un film qui tentait d'être viable économiquement. Reste que le *slasher* est ancré dans la violence. Contrairement aux films de guerre, la violence principale, celle qui est attendue par tout spectateur et qui est liée aux effets gore, provient de l'agresseur, du monstre, et non des défenseurs des bonnes valeurs. L'intrigue d'élimination concède à cette violence considérée comme étant gratuite un nouvel angle. Chaque élimination d'un personnage rapproche les spectateurs de la fin. À la façon d'un jeu, ces derniers doivent déterminer l'ordre des victimes et les survivants. Lors de l'Âge d'or, ce sous-genre était une affaire de studio indépendant. La violence qui en découle ne permettait pas aux *majors* de s'impliquer. Il en est tout autrement de nos jours alors que la violence est devenue omniprésente dans notre société ce qui permet aux grands studios d'Hollywood de s'accaparer ce sous-genre sans se risquer économiquement et créer de polémique.

Les nouvelles productions des *majors* ne s'alignent pas avec le passé : elles feront table rase des anciennes séries, remettant les pendules à zéro par l'entremise de remakes et *reboots*. À ce sujet, il ne faut pas oublier que : « le remake est avant tout une affaire de droit : la notion a vu le jour dans la sphère juridique et la réalisation d'un remake ne peut être mise en chantier qu'à partir de l'exploitation des droits de la première version par son producteur ou de leur cession à un autre producteur » (Moine 2007, p. 17). Ainsi, tout est permis pour ces nouveaux

acquéreurs. Ils refont ces classiques selon leur vision. Le *slasher* est réinventé, mais jusqu'à quel point?

## Chapitre 3 – L'ère du remake

### 3.1. L'origine de la violence : le mal démystifié

Près de trente ans après les premiers pas du sous-genre, les *slashers* entament un nouveau cycle. Contrairement aux précédents, celui de l'Âge d'or et celui des années 90, ce cycle est formé essentiellement de remake. Ces nouveaux *slashers* qui ont comme base un film de l'Âge d'or s'attaquent à plusieurs normes établies. Rares sont celles qui restent intouchées. Ces films transforment le monstre et son opposante principale, ils éliminent plusieurs éléments jusqu'alors récurrents, ils redéfinissent leur proposition de la nature humaine et représentent la violence d'une toute autre façon. Il sera possible de voir dans ce chapitre que les changements sont multiples en cette ère du remake.

Dans son texte *Traumatic Childhood Now Included*, Andrew Patrick Nelson affirme que la nouvelle version d'*Halloween* fait passer l'histoire du fantastique-étrange à l'étrange pur. Ce simple changement de conception du monde diégétique d'*Halloween* (et des autres remakes à l'étude) produit des conséquences majeures en ce qui a trait à l'origine du mal et de la violence. En fait, pour chaque histoire, qu'elle se trouve dans un livre, qu'elle soit jouée au théâtre ou qu'elle soit sujet d'un film au cinéma, tout lecteur ou spectateur est dans l'obligation de faire le même cheminement afin de se laisser porter entièrement par celle-ci : il doit accepter les règles du jeu, c'est-à-dire l'ensemble des possibilités et des contraintes que l'auteur a appliquées à son histoire. L'imaginaire étant sans limites, un nombre infini de récits peut être produit. L'univers fictionnel que crée l'auteur est légitime, peu importe ce qui s'y retrouve. Dès lors, les spectateurs, partant de ce qu'ils connaissent, c'est-à-dire les lois de leur monde, de notre monde, devront, pour comprendre et même apprécier l'histoire, accepter toutes lois plausibles dans ledit univers fictif. En parlant des lois ou règles qui régissent le monde, je veux bien sûr parler de ce qui définit le monde telles les lois de la physique (la gravité, la thermodynamique) et les lois de la nature : un humain se doit de respirer et de se

nourrir pour vivre. À ce propos, Tzvetan Todorov a développé un cadre théorique sur l'acceptation des règles et sur ce qu'il nomme le fantastique :

Ainsi se trouve-t-on amené au cœur du fantastique. Dans un monde qui est bien le nôtre, celui que nous connaissons, sans diables, sylphides, ni vampires, se produit un événement qui ne peut s'expliquer par les lois de ce même monde familier. Celui qui perçoit l'événement doit opter pour l'une des deux solutions possibles : ou bien il s'agit d'une illusion des sens, d'un produit de l'imagination et les lois du monde restent alors ce qu'elles sont ; ou bien l'événement a véritablement eu lieu, il est partie intégrante de la réalité, mais alors cette réalité est régie par des lois inconnues de nous. Ou bien le diable est une illusion, un être imaginaire ; ou bien il existe réellement, tout comme les autres êtres vivants : avec cette réserve qu'on le rencontre rarement (1970, p. 29).

Tout spectateur d'un film de fiction est amené à déterminer si les événements qui se produisent à l'écran sont bel et bien réels ou de simples illusions pour les personnages de la diégèse. Il est possible que l'incertitude s'installe chez les spectateurs alors que les indices laissés ne sont pas assez évidents pour trancher sur la nature des événements. À ce sujet, Todorov indique que :

Le fantastique occupe le temps de cette incertitude ; dès qu'on choisit l'une ou l'autre réponse, on quitte le fantastique pour entrer dans un genre voisin, l'étrange ou le merveilleux. Le fantastique, c'est l'hésitation éprouvée par un être qui ne connaît que les lois naturelles, face à un événement en apparence surnaturel (1970, p. 29).

Dès lors, il y a quatre catégories possibles selon lesquelles une histoire peut être classée, séparées entre le réel (les lois naturelles) et l'imaginaire (les lois surnaturelles). Todorov (*ibid.*, p.49) développe un tableau pour expliciter sa pensée. À l'intérieur de ce dernier se trouve, de gauche à droite : l'étrange pur, le fantastique-étrange, le fantastique-merveilleux et le merveilleux pur. Pour sa part, le fantastique, cette hésitation dont il était question plus haut, est en fait cette ligne qui sépare le fantastique-étrange et le fantastique-merveilleux et qui, du coup, divise la logique du monde réel (à gauche) et la logique de l'imaginaire (à droite). La différence qui se présente entre l'étrange pur et le fantastique-étrange réside dans la conclusion de l'histoire. Comme le mentionne Todorov pour l'étrange pur : « Dans les œuvres qui appartiennent à ce genre, on relate des événements qui peuvent

parfaitement s'expliquer par les lois de la raison, mais qui sont, d'une manière ou d'une autre, incroyables, extraordinaires, choquants, singuliers, inquiétants, insolites » (*ibid.*, p. 51). Tout au long de l'histoire, les situations, bien qu'incroyables, sont constamment possibles dans la vie de tous les jours. Pour le fantastique-étrange, c'est bien la fin de l'histoire qui délivrera l'explication rationnelle aux phénomènes en apparence « surnaturels » qui se sont produits tout au long du récit. Avant cette conclusion, il est impossible pour le spectateur d'avoir la certitude que ces événements ne sont pas réels. Évidemment de l'autre côté de la ligne fantastique, les éléments surnaturels sont véridiques et, par le fait même, bousculeront les lois qui régissent le monde alors que des phénomènes jusqu'alors impossibles sont maintenant bien tangibles.

Avec cet éclaircissement du fantastique par la pensée de Todorov, je rejoins l'affirmation de Nelson selon laquelle la logique d'*Halloween* passe du fantastique-étrange à l'étrange pur. Je crois néanmoins que la fin ouverte du film de 1978 permet aux spectateurs d'osciller entre le fantastique-étrange et le fantastique-merveilleux. La résolution de ce problème dépend de la façon dont chaque spectateur perçoit Michael Myers; est-il un simple homme ou le croquemitaine? Le réalisateur Carpenter laisse habilement planer le doute sur la nature exacte de son personnage. Après avoir été criblé de balles et avoir fait une chute du deuxième étage, Michael Myers se retrouve immobile étendu sur la pelouse. L'hésitation des spectateurs survient au retour de ce plan alors le corps est absent. Cette disparition concède à chaque spectateur le privilège de catégoriser le film selon ses croyances. Soit Myers est un être aux pouvoirs qui dépassent la logique de notre monde, soit il est un homme plus résistant que la moyenne. Il n'en reste pas moins que l'affirmation de Nelson est recevable, en plus de s'étendre non seulement à *Halloween*, mais aussi à toute la vague de remakes de *slashers*; délaissant le fantastique-étrange (ou le fantastique-merveilleux), tous ces films adoptent une résolution de l'ordre de l'étrange pur pour expliquer les événements du récit. Ce simple choix provoque plusieurs conséquences.

Une de celles-ci consiste en l'effacement total des « inconnus » : tout trouve réponse, rien n'est laissé au hasard. Dans l'Âge d'or des *slashers*, les tueurs semblaient plus effrayants simplement en raison de leurs provenances mystérieuses et leurs crimes incompréhensibles;

les spectateurs ne détenaient aucun savoir sur eux ou, dans le meilleur des cas (ou le pire), très peu. C'est bien le fait de ne pas savoir ni comment, ni pourquoi, qui provoquaient la peur. L'inconnu cause toujours une forme de malaise, transportant avec lui l'angoisse de l'inconnu justement. Maintenant, chaque remake de l'étude possède une ou plusieurs séquences explicatives sur l'origine du monstre. Cependant, il faut ici être prudent avec l'appellation monstre. Un individu reçoit le « titre » de monstre lorsque la société veut le mettre de côté, ne voulant pas être associée à lui. De ce fait, les monstres sont des êtres marginaux : déviant de la normalité, ils sont mis à l'écart de la société, quelles que soient leurs formes de différence : psychologique (violentes, cruelles) ou physique (malformé, atrophié). Il est inconcevable pour les gens normaux formant la société que ces individus soient associés à eux; ils ne sont pas des hommes, ils sont des monstres<sup>11</sup>. Or, grâce à toutes ces séquences explicatives, le monstre exposé dans les remakes est maintenant humanisé. Dès lors, il est possible pour le spectateur de comprendre les raisons qui ont poussé ce tueur à agir de la sorte. Ceci a comme répercussion de ne plus présenter le tueur comme étant seulement un agresseur, il est aussi l'agressé, la victime de ses propres bourreaux.

Tout d'abord, en continuité avec l'affirmation de Nelson, voyons comment l'*Halloween* de Rob Zombie dérive du fantastique-étrange (ou fantastique-merveilleux) instauré par John Carpenter en 1978 pour venir se situer dans une logique de l'étrange pur. Dans la version originale, il s'avère que Michael Myers n'est peut-être pas qu'un simple tueur; il y aurait quelque chose de plus qui se cache derrière ce masque, quelque chose qui fait appel au régime des mythes et des croyances, selon ce que rapportent Jean-Baptiste Thoret et Luc Lagier :

Dans *Halloween*, le mythe est celui du Croquemitaine, du Mal à "l'état brut" précise John Carpenter, et son régime de croyance, la fête des morts [...]. La séquence d'ouverture, qui se déroule en 1963, fonde la réalité du mythe : le meurtre primordial. Elle nous montre comment un enfant de [6] ans, après le meurtre inexplicable de sa sœur, devient Michael Myers, l'incarnation du Mal et du mythe du Croquemitaine (1998, p. 217).

---

<sup>11</sup> Basé sur la définition fournie par le site internet du dictionnaire Le Grand Robert

Tout au long du film de Carpenter, c'est le mythe du croquemitaine qui est mis de l'avant, et ce, sans pour autant que les spectateurs en soient persuadés. Carpenter laisse flotter une part d'incertitude sur la nature de Myers. Le statut du tueur n'est jamais totalement défini; les personnages, tout comme les spectateurs, hésitent entre l'acceptation du croquemitaine comme étant réel ou le simple fait qu'il ne soit qu'un homme, rien de plus. En aucun cas, une explication ne sera donnée afin de rationaliser son comportement. Le mystère persiste toujours en ce qui concerne les motivations du jeune Myers au moment du meurtre de sa sœur. De plus, la personne qui a fait son suivi et qui a tenté de l'aider tout au long de son incarcération, le docteur Loomis, ne peut fournir aucune interprétation logique, si ce n'est que Michael est le mal incarné : le croquemitaine. Ceci est révélé de façon très explicite à la toute fin du film alors que Laurie, se questionnant sur la nature de Michael, demande au docteur Loomis : « Was it the boogeyman? » à qui celui-ci répond : « As a matter of fact, it was ». Puis, du haut du balcon, alors qu'il regarde en bas pour confirmer qu'il a bel et bien tué le monstre en le criblant de balles, Loomis constate que le corps a disparu. Alors qu'un Michael inerte ou même décédé devait s'y retrouver, le dernier plan du film est vidé de toute présence physique. Bien que Micheal ne soit pas visible dans le cadre, la menace, elle, l'est toujours, prête à resurgir, comme le souligne Rathgeb: « The implications of the empty lawn are clear: Order will not be reestablished; the gnawing sense of invasive horror will not leave us with the closing credits. It will pursue us even beyond the darkness of the theater, into our own private darkness » (1991, p. 40). Ainsi, les spectateurs sont laissés devant le constat qui dit qu'on ne peut tuer le mal, qu'on ne peut tuer le croquemitaine, que ce dernier reviendra toujours.

Environ trente ans plus tard, le mythe du croquemitaine ne sert plus la trame narrative d'*Halloween*. Alors que le retour de Michael à Haddonfield après son évasion est sensiblement le même, le début du film, quant à lui, diverge grandement de l'original. Près d'une demi-heure a été ajoutée au film de 91 minutes de Carpenter. Ce temps supplémentaire est dû au fait que Rob Zombie introduit un long prologue au meurtre de Judith Myers, meurtre par lequel commençait directement le long-métrage de 1978. Ce nouveau segment offre la possibilité aux spectateurs de voir le milieu dans lequel évolue le jeune Michael. Dès lors, le célèbre meurtre que le spectateur-connaisseur attend avec impatience trouve maintenant une logique des plus rationnelles. Le prologue qui le devance exhibe tous les facteurs qui semblent être la cause de



la déviance du jeune garçon. L'idée que ce petit enfant soit le mal incarné, le croquemitaine, ne fait plus de sens; il faut remonter à son enfance, à l'origine de la création d'une anomalie chez Myers. Or, avec une certaine touche psychanalytique, les spectateurs sont invités à voir un Michael victime de son entourage. Alors que la maison est supposée être gage de protection, le jeune garçon s'y trouve victime de la mauvaise ambiance qui y règne; il n'échappe pas à la violence familiale. Il est constamment insulté par sa sœur alors que son beau-père l'abuse autant verbalement que physiquement. Heureusement, il entretient une relation d'amour avec sa mère qui l'adore, mais non sans conséquence : elle est danseuse nue dans le bar du coin, ceci lui vaut d'être le souffre-douleur des autres jeunes de son école.

Dans ce contexte, ce n'était qu'une question de temps avant que le jeune Myers ne craque (de plus, plusieurs signes avant-coureurs sont montrés à l'écran, dont le meurtre de son animal de compagnie, des dessins inquiétants qu'il produit et des photos d'animaux morts qu'il transporte dans son sac). L'intimidation constante qu'il subit en milieu scolaire va même changer le cours de l'histoire. Sa première victime (si l'on omet les animaux) n'est plus sa sœur, mais bien un de ses tortionnaires d'école. Cet élément, qui semble anodin, change complètement la signification des meurtres de Michael; il poursuit maintenant ceux qui lui ont causé du tort : sa famille, ses bourreaux et, bien sûr, tous ceux qui se mettent au travers de son chemin. Par le passé, plusieurs théoriciens avaient vu dans *Halloween* (1978) une certaine corrélation entre les meurtres de Myers et les jeunes gens sexuellement actifs (voir Clover 1993, Neale 1981 et Magistrale 2005). Cependant, il est vrai que cette corrélation se retrouve à travers tout le genre comme le mentionne Clover : « In the slasher film, sexual transgressors of both sexes are scheduled for early destruction. The genre is studded with couples trying to find a place beyond purview of parents and employers where they can have sex, and immediately afterwards (or during) being killed » (1987, p. 199). Ce qui rend le cas d'*Halloween* (1978) particulier, c'est le fait que toutes les victimes, sans exception, sont sexuellement actives alors que celles qui survivent sont inactives sur ce plan, avec en tête de file Laurie. Michael était vu alors comme le retour du refoulé, punissant ceux qui se laissent aller à leurs bas instincts. La nouvelle version transforme la signification des meurtres, car le tueur élimine tous ceux qui se mettent au travers de son passage ou qui lui ont causé du tort, qu'ils soient sexuellement actifs ou non.

Ainsi le croquemitaine, le mal à l'état pur, fait place à un enfant mal-aimé qui n'a pas eu la chance d'être issu d'une bonne famille. Comme le mentionne Jo Murphy à propos du prologue ajouté par Zombie: « This establishes Michael as a much more psychologically complex character, though it slightly demystifies his Halloween massacres taking away the senselessness which helped make the character so frightening in the original franchise » (2011, p. 94), tout en ajoutant que, « Essentially, what Zombie has done with this background sequence is suggest reasons for the distinctive features of the Michael that we saw in the original film » (*ibid.*). Le mythe du croquemitaine ne peut plus exister relativement aux explications rationnelles fournies dans le nouveau *Halloween*. En plus de la peur de l'inconnu, une possible force venue d'ailleurs est elle aussi remise :

Zombie manages to turn shock and fear of the unknown into a drama that attempts to explain too much. Instead of the audience's fear of what lies behind the mask in the original production, the remake pushes viewers to see the monster as just a boy who was picked on as a child and had a family life that forced him to strike out against others (Francis 2010, p. 68).

Cette façon de démystifier le mal et d'illustrer l'origine de la violence est présente à travers tous les remakes des *slashers* à l'étude. Dans *The Texas Chainsaw Massacre* de 2003, la mince explication à laquelle les spectateurs ont droit provient de la mère de Leatherface. Alors qu'elle détient Erin, cette dernière fait part à sa prisonnière de sa haine des beaux jeunes gens. Il se trouve que le meurtrier à la tronçonneuse est né avec une maladie de la peau qui lui a ravagé le visage, ce qui lui a valu d'être le souffre-douleur des autres enfants lorsqu'il était jeune. Leatherface rejoint aussi Michael dans la catégorie des enfants intimidés. Il n'est donc pas étonnant que toute cette famille de marginaux, les Hewitt, ait une dent contre les beaux jeunes gens. De plus, durant cette conversation entre la mère et Erin, les spectateurs voient à quelques reprises Leatherface assis, affligé, rempli d'une grande frustration à la remémoration de ces mauvais souvenirs. Ce monstre n'est plus un tueur au sang-froid, il est un homme qui possède des émotions. Ce monologue de la mère permet de répondre à plusieurs interrogations laissées sans réponses dans la version de 1974 : la raison du masque fabriqué en peau humaine et le prétexte des actes de violence du tueur alors qu'il découpe les jeunes gens qui s'approchent de sa demeure. Pourtant, contrairement à *Halloween*, les explications ne vont pas

plus loin que ces quelques phrases. Cette stratégie trouve sa raison d'être dans un but entièrement économique : les producteurs avaient déjà en tête un *prequel*, *The Texas Chainsaw Massacre : The Beginning*. Le *prequel* est un terme anglais qui désigne un antépisode à un film ou une série déjà en cours. Dès lors, les événements présents dans ce film se déroulent avant et en relation avec le film existant. Pour que celui-ci puisse voir le jour, Marcus Nispel, le réalisateur de *The Texas Chainsaw Massacre*, se devait d'en dévoiler très peu afin de pouvoir mettre en œuvre un film qui relate l'origine du personnage mythique et de toute sa famille. Ainsi, pour se prêter au jeu, il est possible de voir dans ce fameux *prequel* une certaine ressemblance entre les traumatismes subis par Leatherface, Thomas Hewitt de son vrai nom, et Michael Myers, selon l'histoire rapportée par Craig Frost :

Observing Leatherface's mother, a meat plant worker and part-time prostitute, give birth and discard the deformed baby into a bin, the audience witnesses both the physical and symbolic delivery of a cinematic icon. It is this creation of new life that consolidates the metamorphosis of the recast figure of Leatherface for a contemporary audience, eclipsing any previous reincarnation or personification. Charting both his psychological and physical development from infantile curiosity to psychopathic enjoyment, the audience is privy to Leatherface's first animal kills and his fascination with making masks out of their skin to cover his own deformity, which is also displaced from the original remake's narrative (the audience is told that he has a skin disease) (2009, p. 69).

Bien que le monstre soit maintenant humanisé avec l'éclaircissement de sa pénible jeunesse, il n'en demeure pas moins que le Leatherface du film original semblait lui aussi être un homme de chair. En réalité, ces explications remplacent aussi le seul élément fantastique présent dans la version originale qui justifiait pourquoi cette mésaventure s'est présentée à ce groupe de jeunes : l'astrologie, comme le mentionne Newman : « Pam (Teri McMinn) is into astrology and warns that Saturn is in retrograde: since Saturn is malefic, things are *really* likely to be real bad » (2011, p. 74). Or, Pam évoque cette particularité au début du film de 1974, tout juste avant d'embarquer l'autostoppeur, celui qui marque par le sang la malédiction sur leur camionnette. Reste que l'astrologie est loin d'être une science exacte, ce qui supporte bien le propos de Jean-Baptiste Thoret qui mentionne que : « la violence du film de Hooper provient autant de son esthétique que d'une volonté tenue de ne jamais céder à la tentation de l'explication rationnelle ou de la motivation psychologique » (2002, p. 139). Dans le remake,

l'astrologie n'a plus sa place; ce n'est pas la force d'une quelconque planète qui pousse les jeunes vers la mort, c'est le vécu de Leatherface (et de toute sa famille d'ailleurs) qui en est responsable.

Dans un même ordre d'idée, le *reboot* de *Friday the 13th* débute avec un nouveau prologue qui résume la finale du premier volet de la série originale en plus d'intégrer un élément non négligeable comme le rapporte James Francis Jr. :

After the actor portraying Pamela Voorhees is decapitated, the final girl runs off and a young boy walks over to the lifeless body. This is Jason, depicted as witnessing his mother's death in order to give explanation and reasoning behind his killings (a scene not shown in the original), but the audience has to use its imagination and own deductive reasoning in order to figure this out in the 1980 production (Francis 2010, p. 88).

Il est souvent mentionné dans l'ancienne série que Jason aurait assisté à ce drame, mais cette affirmation n'est jamais montrée à l'écran. Pour le remake, il n'y a aucun doute possible, Jason était bien présent, bien vivant. Ceci va du même coup éliminer tous les éléments fantastiques de la série, misant plus sur un homme (et au départ un enfant) de chair qui a grandi dans les bois et qui fut traumatisé à la vision du meurtre de sa mère. L'absence de Jason enfant en 1980 ouvrait une voie sur le merveilleux concernant son apparition dans la série. S'agit-il de l'enfant qui sort du lac à la toute fin pour agripper la *final girl* ou ceci n'est qu'un rêve? La réponse ne sera jamais donnée. Cela dit, aucune confusion n'est envisageable du côté de Nispel concernant cette conclusion alors que le corps de Jason adulte est poussé dans le lac. Ce dernier refait surface quelques instants plus tard, tentant d'entraîner la *final girl* avec lui. De plus, dans l'original, Jason parle régulièrement à sa mère, s'exprimant même par l'entremise de cette dernière alors qu'il mentionne « Kill her mommy! Kill her! » à plusieurs reprises; ordonnant à sa mère de tuer une jeune fille. Cet élément spirituel n'a pas été retenu pour la production de 2009 et aucune allusion n'y est faite. Ayant assisté à la mort de sa mère, le Jason vivant va donner une explication sur quelques caractéristiques du personnage, sa taille et la stature qu'on lui connaît. Abordant le meurtre d'une des premières victimes du film, Francis relève que : « the boyfriend's death is problematic because he is first snagged in a bear

trap. This implies Jason is a hunter-gatherer or a forest child who has grown up to depend on the land to live (humanized instead of a killing machine that cannot be stopped) » (Francis 2010, p. 89). Ainsi, ces détails révèlent une facette de la vie de Jason. Il a du vécu, il n'est plus simplement une machine à tuer, il est humanisé pour reprendre les termes de Francis.

Les explications sont devenues la norme, allant même jusqu'à transformer complètement l'aura de *Black Christmas*. Ce dernier est le seul film à l'étude dont la première version ne montrait jamais le tueur en entier (œil, mains et autres sont brièvement aperçus de temps à autre, sans jamais en révéler plus), en plus de ne jamais donner la moindre explication sur sa provenance, à un point tel qu'il devient en quelque sorte une présence quasi surnaturelle pour reprendre les mots de Newman (2011, p. 200). Pour sa part, le film de 2006 permet aux spectateurs de rencontrer Billy, le tueur. Ce dernier est dorénavant une personne identifiable, dont la présence est certaine, éliminant ainsi son ancien aspect fantomatique. À l'image d'*Halloween* (2007), le réalisateur de *Black Christmas* offre plusieurs séquences aux spectateurs afin que ceux-ci découvrent l'histoire derrière Billy : de son enfance aux raisons derrière sa folie meurtrière. Ainsi, la première cause du dérèglement de Billy provient du fait qu'il est né avec une maladie du foie; celle-ci provoque une réaction qui donne à sa peau une couleur jaunâtre. Dégoutée devant cette erreur de la nature, sa mère ne le portera jamais dans son cœur. Dans cet esprit, il n'est pas étonnant qu'elle n'hésite pas à enfermer son fils au grenier après qu'il l'ait vu assassiner son père avec l'aide de son amant. Cette femme ne lui rendra visite qu'une seule fois pour commettre l'inceste. Cette « visite » lui procurera une sœur nommée Agnes (dont il est également le père). Puis, le jour de Noël, Billy s'échappe et massacre toute sa famille avant d'être interné. Avec autant d'événements traumatiques, les folies meurtrières de Billy s'expliquent plus facilement. Pourtant l'analyse n'est pas complète, pouvant être poussée plus loin selon Sara Constantineau qui a retranscrit les dires du réalisateur :

According to Glen Morgan, the director of the remake, Billy believes that love is expressed through violence after he sees his mother kill his father. Near the end of the film we see Billy and Agnes arranging the bodies of the murdered girls around a Christmas tree decorated with human eyes; they created a twisted holiday scenario to try to have a family. Their violence towards the sorority girls is a misguided attempt to capture the Christmas spirit, and this revelation is sad and pathetic in light of their extensively explored childhood. These villains are damaged because they were denied a normal family experience (Constantineau 2011, p. 61).

Les meurtres et la violence ne sont pas « gratuits », en ce sens qu'ils ont un but précis pour le tueur. Il ne s'agit pas de vengeance, mais bien d'une reconstruction de l'esprit de Noël, d'une famille. Billy n'a rien connu de mieux, il a interprété ce qu'il a vécu; l'amour, pour lui, passe par la violence. Tout comme *Leatherface* et Michael, il est la victime d'une enfance tragique. L'élément fantastique est encore une fois éclipsé par ces explications.

Jusqu'à présent, on a démontré que les remakes à l'étude ne comportent aucun élément fantastique, et ce, au profit d'une démystification des monstres par des séquences explicatives. Cependant, un film était dans l'obligation de résister à cette démystification en conservant un de ces éléments; il s'agit de *A Nightmare on Elm Street*. En effet, ce long-métrage se devait impérativement de garder une composante fantastique majeure ancrée dans la série depuis son tout début : Freddy est un meurtrier déjà décédé qui, pour continuer de sévir, doit utiliser une autre dimension, celle des rêves. Nulle part il n'est mentionné, tant dans la version originale que dans la plus récente, comment Freddy a obtenu ce pouvoir. De plus, lorsqu'il attrape une victime et qu'il met fin à ses jours dans le rêve, des répercussions similaires ont lieu dans la réalité, où elle trouve là aussi la mort. Évidemment, il serait difficile d'argumenter que cet élément n'est pas de l'ordre du merveilleux car, jusqu'à preuve du contraire, rien de tel n'existe dans notre monde. Il y a donc redéfinition des lois qui régissent l'univers diégétique du film. C'est pour cette raison que toutes les versions de *A Nightmare on Elm Street* sont rangées du côté du fantastique-merveilleux que Todorov expose comme suit : « la classe des récits qui se présentent comme fantastiques et qui se terminent par une acceptation du surnaturel. Ce sont là les récits les plus proches du fantastique pur, car celui-ci, du fait même qu'il demeure non expliqué, non rationalisé, nous suggère bien l'existence du surnaturel » (1970, p. 57). Il faut impérativement accepter l'élément fantastique pour que ce film soit intelligible. Cela dit, alors que les deux longs-métrages se classent dans le fantastique-

merveilleux, la nouvelle version tente tout de même d'emboîter le pas aux autres remakes en démystifiant son monstre.

Encore une fois, plusieurs séquences explicatives dévoilent aux spectateurs la vie de Freddy avant son meurtre, meurtre qui est lui aussi montré à l'écran lors d'un rêve. Ces dernières permettent aux spectateurs de voir Freddy Krueger dans sa vie antérieure, avant qu'il ne devienne ce monstre défiguré; un homme qui semblait tout à fait normal avec une vie banale, un jardinier pour une garderie rien de plus. Cependant, elles vont aussi permettre au réalisateur Bayer de jouer avec l'ambiguïté de son personnage, ne divulguant jamais sa vraie nature : est-il cet agresseur d'enfants qui méritait un tel sort, d'être brûlé vif, ou bien a-t-il été mis sur le bûcher à tort? Cette seconde option sur laquelle porte une grande partie du film présente ce tueur comme une victime qui a, d'une certaine façon, la légitimité de se venger. Il est à noter que le remake met en cause des parents qui condamnent un homme dont la culpabilité n'a jamais été entièrement prouvée, et ce, sans que la justice n'en ait été avisée. Ceci entre en contraste avec la version de 1984 où l'incertitude sur Krueger n'existe pas : « Finally apprehended by the police, Freddy was freed on a legal technicality. The parents of Elm Street took the law into their own hands, literally incinerating him » (Gill 2002, p. 26). À l'époque, il était impossible de mettre en doute les crimes commis par Freddy et de le victimiser. Cela dit, bien que tous les détails concernant la vie de Freddy lorsqu'il est jardinier et durant son exécution par les parents sont donnés, aucune information n'est fournie concernant ce qui précède ces événements (il est impossible de savoir qu'est-ce qui a déclenché sa pédophilie). Il s'agit du seul monstre de l'analyse dont les motivations ne proviennent pas d'un trauma subi à l'enfance, cette dernière n'étant pas montrée ou même mentionnée. Néanmoins, comme dans les autres cas, les meurtres présents dans le film y trouvent une raison, raison qui ici diffère de l'original : le tueur a maintenant un lien direct avec ses victimes, elles ne lui sont pas inconnues, il a déjà eu affaire à elles par le passé. En 1984, Craven présentait Freddy comme un tueur qui se venge de ses exécuteurs en éliminant leur progéniture (il continue donc à agir comme un tueur d'enfants). Dans le film de Bayer, Krueger s'en prend directement à ses délateurs, ses anciennes victimes qui ont dénoncé ses actes de pédophilie.

Il apparaît que ces nouveaux liens relationnels créent une logique sur l'avènement de Freddy dans les rêves, ou plutôt, dans les cauchemars des protagonistes. Ces derniers ont déjà entretenu une relation avec leur agresseur. De ce fait, il reste un souvenir enfoui, bien que leurs parents aient tout tenté pour effacer toutes traces du jardin d'enfants de leurs mémoires. Ainsi, lorsqu'il commence à hanter leurs rêves, la présence du tueur peut être attribuée à un retour du refoulé, à de mauvais souvenirs qui refont surface. Toute la violence du film trouve origine dans ces agressions qui se sont produites au tout début de la vie de ces adolescents. Ce phénomène à l'apparence fantastique, celui d'entrer dans les rêves, peut trouver une finalité plus logique qu'auparavant : ce tueur est réellement un fragment d'une réalité, une réalité du passé, refoulé, qui refait surface lors des cauchemars. Tout au long du film, le tueur va pousser les jeunes à se remémorer la garderie et les agressions qui y ont eu lieu. Plus les jeunes se souviennent, plus Freddy devient puissant. Par conséquent, il est possible d'avancer que Freddy est lui aussi un monstre provenant d'un traumatisme subi à l'enfance. Ce traumatisme lui a coûté la vie et lui a permis de revenir hanter ses victimes. Il n'est peut-être pas celui qui a souffert de ce traumatisme initial, mais il en est la conséquence directe. Toutefois, cette explication n'efface pas totalement la partie fantastique du film, les jeunes trouvent tout de même la mort dans la réalité lorsque celle-ci survient dans un rêve.

Cependant, ces théories et explications peuvent se révéler incohérentes selon la façon dont chaque spectateur interprète la fin du film. En fait, *A Nightmare on Elm Street*, tant la version originale que le remake, peut être perçue comme un seul et long rêve et non une réalité entrecoupée de plusieurs rêves comme le suggère dans son analyse du premier film Douglas L. Rathgeb :

The nightmare *is* reality. It is only Krueger's world, Bogeyland, that truly exists [...]. This has been *a* nightmare on Elm Street, not eight separate nightmares intruding into a single reality. There is, in fact, no reality at all beyond the nightmare (1991, p. 43).

Ce sont les finales de *A Nightmare on Elm Street* qui posent problème, surtout celle de l'original où Nancy rejoint ses amis à bord d'une voiture aux couleurs du gilet rouge et vert de



Freddy, amis qui ont pourtant trouvé la mort dans le long-métrage. Cet évènement remet en cause tout le côté réaliste du film, laissant les spectateurs se questionner sur la possibilité que le film ne soit qu'un long cauchemar sans fin. Pour le remake, l'absence des camarades de Nancy permet d'insinuer que les événements du film se sont réellement produits. Il n'y a aucun élément qui remet en cause la véracité du film, sans pour autant que ceci confirme quoi que ce soit. De plus, le titre, *A Nightmare on Elm Street*, ne fait qu'ajouter à cette ambiguïté.

Par conséquent, il est possible d'observer que les éléments fantastiques présents dans les *slashers* originaux sont effacés dans leurs remakes au profit d'une logique des lois naturelles qui régissent le monde tel que nous le connaissons. Aussi, cette élimination sert une seconde fonction alors qu'elle permet aussi d'expliquer la formation du monstre dans plusieurs séquences explicatives. Ceci permet de mettre un doigt sur l'origine du mal et de la violence. Les meurtres des monstres ne sont plus totalement gratuits, « le mal pour le mal », mais justifiés par des traumatismes qu'ils ont subis la plupart du temps lors de leurs jeunesses, créant ainsi non plus un assassin de sang-froid, une machine à tuer, mais bien un tueur-victime humanisé, lui-même la proie de ses propres agresseurs. À ce sujet, un trauma est défini comme étant une blessure, une lésion produite par un impact physique, mais aussi un choc émotionnel. Ce dernier est puissant, laissant des séquelles permanentes à l'enfant qui va grandir avec ceux-ci qui vont déformer sa réalité ou plutôt la façon qu'il a de concevoir la réalité<sup>12</sup>. Les remakes de *slasher* exploitent le trauma afin de justifier les agissements de leurs monstres. Dès lors, l'ère des remakes passe du régime des mythes, donc d'une construction de l'esprit qui ne repose pas sur un fond de réalité, où le mal ne s'incarne pas, à un arrimage traumatique, où justement, un homme traumatisé incarne le tueur. Le trauma est important ici, car c'est ce dernier qui crée le monstre et en change la nature. Cet évènement traumatique métamorphose l'homme et laisse entrer le mal en lui, ou du moins, permet au mauvais côté de prendre le contrôle. Cette nouvelle façon de faire élimine toute distanciation mythique par rapport au mal. Ce dernier est parmi nous, c'est un homme de chair et d'os qui le représente, ou plutôt qui l'incarne.

---

<sup>12</sup> Basé sur la définition fournie par le site internet du dictionnaire Le Grand Robert

En pratiquant cette avenue, les remakes effacent aussi la partie plausible de l'interprétation des spectateurs, comme l'indique Frost :

Erasing any semblance of audience interpretation, these current narratives appear to necessitate justification and validation for the gruesome actions that the characters take part in which removes the unpredictable and unsettling nature of the original film's tone (2009, p. 70).

En humanisant le tueur, en révélant tout sur sa vie, sur les situations qui ont forgé sa démence, les réalisateurs de ces nouveaux *slashers* éliminent complètement l'inconnu et l'aspect imaginaire que possédaient les anciennes versions. Désormais, les spectateurs ont beaucoup moins de questions à se poser, leurs interprétations ne sont plus requises, tout leur est présenté. Ainsi, ce qui vient les déranger n'est plus l'inconnu, mais c'est ce qui est montré à l'écran.

### **3.2. Du surnaturel au réel : une nouvelle conception du mal**

Sans contredit, la disparition des éléments fantastiques des remakes transforme l'identité du tueur. Toutefois, par association, elle altère également la conception du mal proposée par ces films. Le tueur, celui qui représente le mal, qui le cause, est un être surnaturel dans les originaux. Il devient un homme de chair profondément traumatisé dans les nouvelles versions. Lorsqu'il est question du mal, il y a automatiquement cette dualité entre celui-ci et le bien qui s'instaure : l'un ne pouvant exister sans l'autre. Le bien est « ce qui possède une valeur morale, ce qui est juste, honnête et louable »<sup>13</sup>. Le mal au contraire tient à enfreindre ces valeurs morales, lesquelles diffèrent selon les cultures. En Amérique, les valeurs morales n'ont pas subi de transformations drastiques durant les trente ans qui séparent les deux périodes de films à l'étude. Dans le cas de la représentation du mal, c'est tout le contraire.

Afin d'illustrer cette nouvelle conception du mal, il est impératif de développer davantage sur la notion de fantastique. Gilbert Millet et Denis Labbé mentionnent qu'« une

---

<sup>13</sup> Définition du site internet du dictionnaire Le Grand Robert

des fonctions du fantastique est d'interroger l'homme sur sa nature » (Millet et Labbé dans Millet 2005, p. 272). La nature de l'homme c'est en fait ce qui le définit, ce qui est à la base de sa constitution. En offrant un être surnaturel comme agent du mal moral et non un homme, les *slashers* de l'Âge d'or ne semblent pas interroger l'homme sur sa nature, mais plutôt l'homme confronté à l'altérité. À ce sujet, les deux auteurs évoquent :

Comment l'homme peut-il commettre tant de crimes? Inlassablement, le fantastique pose cette question. Plutôt que d'y répondre, il se contente parfois de circonscrire le mal dans des figures comme le vampire. Cela permet de rassurer le lecteur [tout comme le spectateur qu'il] n'est pas un monstre de ce type, tout en le mettant en garde contre la tentation de succomber aux charmes du mal (2005, p. 279).

L'altérité et la distanciation que crée le fantastique permettent de rassurer les spectateurs qu'ils n'ont rien du monstre et de les mettre en garde à ne pas devenir comme lui. Cette représentation symbolique du mal par le monstre permet plus aisément aux spectateurs de s'identifier aux humains, leurs semblables dans les films. Néanmoins, il y a deux types d'humains présents dans les *slashers* : ceux dont les comportements disgracieux ont mené vers la mort et ceux dont les comportements exemplaires ont permis de survivre à la mésaventure. Les petits maux moraux que posent les victimes (drogue, alcool et relation sexuelle) sont loin d'être les meurtres brutaux de l'agresseur, mais leur punition par la mort peut tout de même faire réfléchir les spectateurs. Le monstre est l'Autre avec un grand A, le spectateur ne pourra jamais s'identifier à lui comme le mentionnent Matt Hills et Steven Jay Schneider :

Yet even while the supernatural serial killer film seems especially geared towards exploiting and intensifying pre-millennial pessimism and anxiety, it also seems capable of *comforting* us in a way that many other films in the genre, realist horror included, have a much harder time achieving. After all, precisely because the killers in these movies are literally inhuman, they are also literally Other; they are definitely *not us*. The standard difficulties involved in determining motive in serial killer films are neatly sidestepped, since these murderers are often basically natural born demons (dans Norden 2007, p. 85).

Les *slashers* de l'Âge d'or à l'étude ne tentent aucunement de fournir des réponses au mal que pose l'homme. Ils se contentent de représenter le mal par des êtres surnaturels.

Ci-dessus, Millet et Labbé donnaient comme exemple d'êtres fantastiques les vampires. Pour leur part, les *slashers* à l'étude font appel à une tout autre figure du fantastique : le croquemitaine ou *boogeyman* dans les versions anglophones. Guillaume Garnier trace l'étymologie du mot :

Le terme *croque-mitaine* est formé de deux mots, *croque*, du verbe croquer (mordre, manger) ou crocher (attraper avec un croc), et *mitaine*, qui est plus difficile à interpréter : sans doute, le terme pourrait dévier de l'ancien français « mite », qui signifie « chat ». On pourrait alors le comprendre comme un « mange-chat », dont le but serait de faire peur aux enfants. Une *mitaine* peut aussi représenter le gant aux doigts coupés, ou, pour reprendre l'interprétation précédente, une patte de chat aux griffes rentrées, suggérant l'idée d'un mangeur de doigts : le monstre étant alors invoqué par les parents pour inciter leurs bambins à arrêter de sucer leur pouce (dans Faggion 2013, p. 86).

Déjà avec cette définition, il est possible de constater que l'existence de cet être imaginaire tourne autour de la peur. Son rôle serait d'effrayer les enfants afin de leur montrer le droit chemin. Dans un même ordre d'idée, Garnier ajoute que :

Autrefois, une grande part de l'éducation des enfants se fondait sur la peur. C'est par ce moyen que les parents parvenaient à se faire obéir, notamment au moment délicat du coucher. Ils se faisaient souvent aider par toute une série de croque-mitaines qui paraissaient vivre toujours tapis dans les coins sombres, toujours prêts à se jeter sur les petits récalcitrants à l'ordre établi, à les emporter avec eux et à les dévorer loin de tous les regards (dans Faggion 2013, p. 87).

Il faut revenir sur une règle fondamentale du *slasher* mentionnée au deuxième chapitre, afin de comprendre l'ampleur du croquemitaine dans cette étude. Les victimes du monstre sont des contrevenants. Dans tous les cas, ces personnages ont enfreint les règles, le code d'éthique prescrit : aucune drogue, alcool ou relation sexuelle ne sera toléré. Les transgresseurs de ces règles sont assurés de trouver la mort. Avec cette information, le parallèle entre le monstre des *slashers* et le croquemitaine est facilement discernable. Tous deux punissent ceux et celles qui sont des « récalcitrants à l'ordre établi ». Et ils sont des êtres surnaturels. Il est à noter que le croquemitaine n'a pas de forme définie, les parents préférant laisser cette « mise en forme » à l'imagination fertile de leur progéniture. De plus, il a déjà été évoqué que Michael Myers est considéré comme le croquemitaine alors que dans *A Nightmare on Elm Street* (1984) le

personnage de Nancy fait plusieurs mentions du « *boogeyman* » en allusion à Freddy. En lien avec la dernière citation de Garnier, Freddy Krueger sera d'une certaine façon l'ultime croquemitaine alors qu'il vient chercher ses victimes dans leurs rêves. Leurs lits et l'acte de dormir n'accordent plus la protection; il devient impossible de fuir ce monstre coercitif.

Lorsque le croquemitaine attrape l'une de ses victimes, il est rare que celle-ci s'en sorte indemne. Cependant, ses actes de barbarie seraient moins gratuits qu'il n'y paraît selon Garnier :

Il faut aussi noter que la méchanceté du croque-mitaine ne serait pas gratuite, car si les adultes projettent ces croque-mitaines sur les enfants, ce n'est pas seulement pour aider ceux-ci dans leur difficilement développement libidinal, c'est aussi pour projeter sur eux la fonction de croyance (Garnier dans Faggion 2013, p. 87).

Ainsi, ces monstres permettent de retenir les pulsions, de refouler une certaine partie de soi afin de vivre convenablement en société. Ils créent des barrières, une ligne à ne pas franchir. La méchanceté du croquemitaine sert l'éducation, mais seulement si l'enfant croit à l'histoire. Ce n'est pas parce qu'il ne l'a pas vu qu'il ne viendra pas plus tard. Ainsi, chaque infraction d'une règle établie constitue un risque de voir le monstre apparaître et punir.

Par ailleurs, Millet et Labbé illustre que : « La force du fantastique est de savoir extérioriser, symboliser, montrer le mal. Il s'attache à rendre visible ce qui est d'ordinaire caché, à révéler une fêlure dans l'ordre du monde » (Millet 2005, p. 280). Les monstres des *slashers*, ces êtres surnaturels que sont Myers, Voorhees, Krueger, sont des symboles du mal, des représentations qui permettent de mettre en image quelque chose qui n'est pas visible à proprement dit. Le mal est un concept, il n'existe que si une personne commet un geste qui est étiqueté comme étant mal. Il ne se retrouve pas dans la nature, il est d'une certaine façon contenu à l'intérieur des hommes. Représenter le mal par ces monstres, c'est illustrer un problème dissimulé par un visage humain, un homme à l'apparence normale. Les remakes vont éliminer les représentations du mal par des êtres surnaturels pour faire place à des hommes de chair et d'os qui ont subi un traumatisme. Le mal n'est donc plus symbolisé, il est réel. La distanciation que permettait le fantastique n'est plus possible, les remakes font part

d'une autre réalité aux spectateurs, moins rassurante, troublante à l'extrême, le mal fait partie de l'homme ou plutôt se développe en lui. Contrairement aux originaux, ces films tentent de répondre, d'exposer les raisons aux crimes commis par l'homme.

Dans les remakes, le tueur n'est pas simplement qu'humanisé, il est un être traumatisé. Il est inutile de rapporter une fois de plus ces sévices mentionnés en début de chapitre, ceux-ci sont nombreux et sont présentés comme étant des événements importants qui ont perturbé la vie du meurtrier, et ce, la plupart du temps alors qu'il n'était qu'un enfant. L'élaboration de ces scènes ou explications dans ces films n'est pas banale, ils servent la philosophie du film : le mal à l'état pur n'existe pas, le mal est créé par un amalgame d'événements internes et externes auquel est confronté le tueur en devenir. Sans ses traumatismes subis, tout porte à croire que l'enfant se serait développé normalement et que le côté meurtrier de sa personnalité n'aurait jamais existé. Le trauma offre une explication au mauvais comportement, il est la raison du développement du mal en l'homme. Il y a donc une remise en question ou une réponse à la nature humaine. Dans son texte, Roy W. Perrett révèle cinq façons de concevoir le mal relativement à la nature humaine :

We can identify five distinct positions about the relation of evil to human nature, each of which seems to have different implications for the explicability of moral evil in terms of Evil :

- (1) *Optimism* : Human nature is primarily good.
- (2) *Pessimism* : Human nature is primarily evil.
- (3) *Dualism* : Human nature is both good and evil
- (4) *Neutralism* : Human nature is neither good nor evil.
- (5) *Individualism* : There is no such thing as human nature, only individuals are good or evil. (Perrett 2002, p. 309).

Cependant, Perrett élimine deux de ces conceptions qui sont tout simplement improbables comme il le dit lui-même : « Neutralism is implausible because it is surely true that we all do have some native dispositions, and acting upon them will cause evil to others. Individualism is implausible because, as members of the same species, we all do share some of our innate dispositions » (2002, p. 309). De plus, l'option pessimiste ne semble pas faire de sens dans notre étude. Il serait illogique que les films exposent tant de sévices alors que

l'enfant était déjà le mal. Ces explications qui sont mises en valeur dans les films doivent servir une fin. Mais encore, ceci n'est que mon opinion. Il est tout de même possible que l'homme qui est déjà mauvais à la base subisse des sévisses. En ce qui concerne le dualisme, Perrett évoque: « according to which human nature is a mix of primary potentials predisposing us in opposite directions. We do evil because the good part of our nature does not sufficiently dominate the bad » (2002, p. 310). Cette conception semble être plausible dans le cas présent tout comme la version optimiste. Dans cette vision, c'est l'homme bon qui se fait corrompre par des phénomènes intérieurs et extérieurs; le mal apparaît en lui. Quoique j'appuie la conception optimiste, le dualisme et le pessimiste sont toujours vraisemblables. Je crois que rien ne pourra réellement prouver en regardant ces films laquelle de ces trois conceptions est la bonne. Cependant, ils permettent de lire et comprendre les films d'une autre façon. L'important dans le cas présent est de comprendre que le tueur est un homme qui a subi un trauma et que ce trauma conduit cette personne à faire le mal. Il n'est plus le mal, un être surnaturel, il est un homme qui fait le mal. Cette conception effectue un retour vers le passé au genre alors qu'il revient à une horreur réaliste qui s'était manifesté entre autres avec *Peeping Tom* (1960) et *Psycho* (1960)<sup>14</sup> où les monstres imaginaires n'ont pas leur place.

Corrompu, étant devenu un agresseur, un agent du mal, cet homme devient à son tour pour le spectateur l'autre, non pas par ses pouvoirs surnaturels, mais bien pour le mal qu'il pose. À ce sujet, Michela Marzona mentionne que :

Si la figure du fou oriente les peurs collectives sur le plan des maladies mentales, le criminel, lui, renvoie symboliquement au mal moral. Dans un cas comme dans l'autre, cependant, la réaction de la société est la même : elle cherche à se mettre à l'abri du danger en rejetant les « déviants » ; condamnés à n'être qu'*autres*, ils sont automatiquement rejetés et expulsés. Leur enfermement et leur mise à l'écart sont censés effacer les peurs collectives et sauvegarder le lien social (2009, p. 27-28).

---

<sup>14</sup> Considérés comme des précurseurs du *slasher*.

Cela dit, peu importe que le fantastique soit présent ou non, ces films sont basés sur notre peur de l'altérité, de l'autre. Ils représentent cette peur collective que nous avons tous. Finalement, Marzano nous rappelle que :

Derrière leur représentation, il y a une volonté de maîtrise et d'apprivoisement de l'innommable : à travers l'identification aux figures des tueurs et des victimes, on arrive à mettre un visage à ses peurs les plus profondes et à les élaborer ; on se confronte à la terreur tout en restant à l'abri, dans la sécurité de l'espace de la fiction (2009, p. 56).

### 3.3. Une histoire de famille

Bien que le tueur et ses agissements soient désormais rationalisés, l'appel à des séquences explicatives produit néanmoins un déplacement du blâme de la tragédie sur deux niveaux comparativement à l'Âge d'or : le premier, du tueur à sa famille, puis le second, de la famille des victimes à celle de l'agresseur. Il semble que tout soit une question de famille, une question d'éducation, élément majeur en ce qui a trait à l'origine du mal. Ainsi, la nouvelle ère des *slashers* concède aux spectateurs une partie de l'intimité du tueur en le montrant dans son entourage familial (mis à part Freddy qui est un cas particulier). Dans les premières versions, ces meurtriers détenaient un lien familial difficile à établir pour le spectateur : Jason n'est jamais vu avec sa mère alors que les parents de Michael n'arrivent qu'à la fin de la scène où il assassine sa sœur, sans plus. Pour les deux autres, Krueger et Billy, il n'y a tout simplement aucune mention d'une famille quelconque (Billy semble parler de sa mère lors de ses appels, mais le tout reste très vague). De leur côté, les remakes exposent les familles dysfonctionnelles des meurtriers.

Néanmoins, l'exception à cette règle se retrouve dans *The Texas Chainsaw Massacre* (1974), dont la famille de Leatherface était déjà présente en partie : les parents sont absents comparativement aux grands-parents et aux enfants. Il est à noter qu'ici, la dysfonction de cette famille ne passe pas simplement par le cannibalisme et les disputes à répétitions, l'absence de la figure maternelle a de grandes répercussions :



The absence of a real woman to guide and moderate this all-male family is grotesquely in evidence in the dinner scene, and perhaps this helps to explain why Sally, as the only “real” woman in the house, is treated as a bizarre “guest of honor,” seated in a literal “arm chair” at the head of the table (Magistrale 2005, p. 155).

Dans sa version de 2003, Marcus Nispel a inséré dans la diégèse plusieurs personnages féminins qui viennent compléter la famille. Ceci renverse donc la dysfonction familiale présente dans l’ancien *The Texas Chainsaw Massacre* pour présenter aux spectateurs une famille de meurtriers totalement fonctionnelle et unie. Cela semble être une erreur de considérer les Hewitt (et non plus les Sawyer) comme étant fonctionnels et unis, où il semble n’y avoir aucun problème. Le fait est que la dysfonction n’est pas présente entre eux directement, mais bien dans la relation qu’ils entretiennent avec la société. C’est bien ce qu’il y a de terrifiant ici : toute la famille est unie dans les mêmes mœurs, où les assassinats et le cannibalisme sont acceptés et encouragés. De plus, c’est l’autorité maternelle, par le passé absente, qui a le contrôle de ce groupe. C’est elle qui dicte ses ordres aux autres membres, prenant même les décisions importantes, comme le sort qui attend Erin. Par ailleurs, la toute fin du film révèle un portrait de famille qui transmet toute l’horreur de cette alliance alors qu’ils sont tous enjoués autour d’un petit enfant enlevé qu’ils considèrent comme leur progéniture. Ce qui semble mal aux yeux des spectateurs ne l’est pas pour les Hewitt.

Pour leur part, il serait impertinent d’élaborer une fois de plus sur les cas de Michael et Billy dont les nombreux sévices qu’ils ont subis par leur famille respective ont été exposés au commencement de ce chapitre. Je crois qu’il est déjà possible dans ces multiples sections de voir à quel point la responsabilité de ces familles est élevée. Cependant, contrairement aux Hewitt, ces familles sont dysfonctionnelles, non pas au travers de la société, mais bien dans les relations que chaque membre entretient avec les autres. La menace ne sévit pas de l’extérieur, mais bien de l’intérieur de la famille.

Aussi, la dysfonction intergénérationnelle présente du côté des victimes lors de l’Âge d’or est toujours retrouvée dans les remakes, que ce soit par la présence des parents qui engendrent la plupart du temps des altercations ou par toute autre personne qui représente

symboliquement la vieille génération. La différence réside dans le fait que les remakes proposent un monstre créé par sa propre famille alors que les originaux prônaient un monstre produit par le conflit générationnel. Il s'agissait d'un monstre punisseur qui éliminait tous adolescents qui contrevenaient aux règles dictées par leurs aînées comme le rapporte Williams :

Common knowledge of dysfunctional family creation of the adult monster leads to renewed attention to the monster's social origins. The family motif again becomes explicit. Eighties horror films serve as allegories to their adolescent audience stressing vulnerability to parents, the adult world, and monstrous punitive avatars whether Jason, Michael, or Freddy (dans Grant 1996, p. 173).

Ainsi, en un peu plus de vingt ans, il y a un décalage concernant la production des monstres; celle-ci passe d'un problème de société, d'un conflit intergénérationnel commun à l'ensemble de l'Amérique, à un problème plus personnel, plus isolé, qui découle d'une responsabilité familiale. Dans les remakes, le système de valeurs dominant semble être laissé de côté, inutile et vulnérable dans une nouvelle société où chacun, où chaque famille est isolée dans leur demeure : à l'abri des regards, à l'écart de tout. Le monstre punisseur avancé par Williams utilisait de multiples objets tranchants pour faire disparaître une génération de jeunes qui contrevenait au système de valeurs dominant. C'est sans surprise que les jeunes sexuellement actifs, qui consomment drogue et alcool étaient ceux qui devaient trouver la mort. Bien que ceux-ci subissent toujours le même sort dans les remakes, il semble qu'ils payent plus pour les torts commis à l'égard du tueur que pour leurs propres fautes. Ceci est d'autant moins surprenant, alors que la société actuelle qui accueille la sortie des remakes a évolué vers un mouvement de relâchement en ce qui a trait à la sexualité des jeunes et à l'usage de drogues.

De plus, lors de l'Âge d'or des *slashers*, c'étaient les parents des victimes qui avaient provoqué la faute qui a mené le monstre à sa folie meurtrière. Que ce soit la fermeture de l'usine dans *The Texas Chainsaw Massacre*, le meurtre de Freddy ou l'insouciance des moniteurs qui entraînent la noyade de Jason, dans tous les cas, il s'agit d'un événement passé

qui hante la nouvelle génération. Gill mentionne que: « What is striking about most of these films is the notable uselessness of parents, their absence, physically and emotionally, from their children's lives » (2002, p. 17). En effet, aucune protection des parents ne peut être perçue dans ces films. Les jeunes sont laissés à eux-mêmes prenant inconsciemment la place de la génération précédente. Que ce soit en raison de leurs comportements prohibés par leurs parents ou d'une faute commise par ces derniers, dans tous les cas, ces jeunes sont punis en lieu et place des générations précédentes. Par conséquent, la famille serait toujours le lieu de départ de la violence et de l'horreur qui se déroule dans ces films; le monstre sera à tout coup la création d'une famille ou d'une autre. À cet effet Williams souligne que: « If we follow Freud's conclusions and apply them to horror film, the undeniable conclusion follows that all horror films, in one way or another, are family horror films » (dans Grant 1996, p. 168). La différence provient de la famille qui est à blâmer, les nouveaux *slashers* optent pour celle du tueur.

### 3.4. L'écran, la plus récente victime du monstre

Plusieurs changements ont été effectués en ce qui concerne le tueur dans les remakes. Ces transformations apportent non seulement la nouveauté, mais aussi un grand risque, car il est indéniable que pour tout *slasher* ce ne sont pas les protagonistes qui attirent le public en salle, mais bien le monstre. Trop le dénaturer dans une nouvelle version pourrait mener à l'échec commercial du film. Le récit, le sang et les victimes sont importants certes, mais pas autant que le monstre, comme le souligne Adam Rockoff :

Every successful slasher franchise has at least one common element – a colorful, if not personable, killer. From Leatherface's gruesome guise, to Michael's expressionless face, to Jason's iconic hockey mask, to Freddy's burned visage, the slasher film has never lacked for a popular villain. It can be argued that the failure of, or lackluster response to, many prospective slasher series – *Prom Night*, for example, or *Silent Night, Deadly Night* – was a direct result of their inability to provide fans with an adequate killer (2002, p. 181).

Ainsi, pour qu'une franchise connaisse du succès, il lui faut impérativement un monstre; un monstre marquant, bien construit, qui a de plus un objet iconique avec lequel tout spectateur pourra l'associer tels le masque de hockey de Jason ou le gant aux lames acérées de Freddy. Le monstre est d'une importance cruciale pour la franchise, car c'est sur lui que tout repose; les victimes, elles, ne sont qu'accessoires. En fait, les victimes appartiennent au meurtrier. Ce sont ses victimes, elles ne peuvent exister sans lui. Par conséquent, dès que le film se termine, et je dirais même plus, lorsque le meurtre de chacune est survenu, celles-ci tombent dans l'oubli, ne devenant qu'une statistique, se mélangeant aux nombreuses autres victimes.

Lors de l'Âge d'or, les producteurs ont investi dans les plus grandes créations de l'horreur provenant des *slashers*. Parmi ces vedettes de l'horreur, nous comptons (sans remakes ou *reboots*) dix films avec Jason Voorhees, huit apparitions cinématographiques pour Freddy Krueger, ce qui égale le total de Michael Myers, pour ne mentionner que ceux-ci. En peu de temps, la folie de ces monstres du cinéma s'est emparée des commerces avec toutes les gammes de produits dérivés imaginables et inimaginables : des figurines aux chandails, en passant par les sacs à lunch, les bandes dessinées et même les déguisements pour enfants. Ce dernier élément démontre à quel point ces monstres sont ancrés dans l'imaginaire populaire, les enfants n'ayant pas l'âge d'aller voir ces films sur grand écran. En plus, *Friday the 13th* et *A Nightmare on Elm Street* ont tous deux servi de base à des séries télévisées qui ont duré quelques saisons<sup>15</sup>. Dans ces films d'horreur, c'est le monstre qui fascine. Il est le point d'ancrage de la série et par la suite du remake. Cette logique est inversée lorsque l'on porte attention à des séries de films des autres genres : Indiana Jones, James Bond, la série des *Die Hard* concernant John McClane, Rambo. Pour ces exemples, c'est le héros qui constitue le point central de la série et non son antagoniste. La plupart du temps, ce dernier ne survit pas plus d'un épisode : Docteur No n'a pris part qu'à un seul film tandis que James Bond vient de survivre à sa 23e aventure. Toutefois, le genre de l'horreur en général est reconnu pour créer des suites autour de ces monstres : Dracula et la momie en sont des preuves irréfutables.

---

<sup>15</sup> Voir le livre de Richard Nowell, *Blood Money* pour les détails sur les produits dérivés

Avec un genre aussi répétitif que le *slasher*, essoufflé et dont les séries à succès ont pris des directions douteuses (on peut penser ici à la série des *Friday the 13th* alors que Jason redevient un enfant dans les égouts de Manhattan dans *Friday the 13th Part VIII : Jason Takes Manhattan*, avant de se retrouver dans l'espace dans *Jason X*), la stratégie du *reboot* était la plus envisageable. C'est ainsi qu'avec ce vent de renouveau et une conscience que le tueur est celui qui attire les foules et qui fascine, les producteurs vont propulser ce monstre au rang de vedette : le personnage principal sur lequel tout repose, le cœur et l'âme de la franchise, mais aussi de chaque film.

Parallèlement aux éléments déjà mentionnés dans les sections précédentes, c'est-à-dire l'enfance du tueur, son évolution, sa relation familiale, tous dévoilés aux spectateurs, le monstre est maintenant plus que jamais le point central du long-métrage; il est le personnage le plus développé psychologiquement. Ce qui démontre une évolution selon ce que Carol Clover déclarait dans son analyse sur le premier cycle des *slashers* : « The one character of stature who does live to tell the tale is of course female. The Final Girl is introduced at the beginning and is the only character to be developed in any psychological detail » (1987, p. 207). Bien que la *final girl* soit toujours développée, elle n'est plus seule, entrant maintenant en concurrence avec le monstre qui s'approprie désormais l'écran.

Cet élément est loin d'être anodin, car le tueur est dans chaque film l'agent de l'agression, et donc en ce sens, la cause de la violence. En s'appropriant aussi l'écran, ce dernier entre en contraste avec une caractéristique des films de l'Âge d'or, le *stalking* (épier), le point central des films selon l'analyse de Vera Dika : « The single most distinguishing characteristic of the stalker film is the representation of the killer as an off-screen entity, one knowable only by a distinctive set of visual and aural markers » (1990, p. 123). Les remakes proposent une autre forme. L'emphasis n'est plus sur le *stalking* (épier) où la narration suit principalement les victimes alors que le tueur les poursuit discrètement. Les nouveaux films font place au *showing* (montrer) puisque la narration suit davantage le tueur. Myers est à l'écran, il n'est pas caché, ce qui vient en opposition directe avec l'idée de départ de l'*Halloween* de Carpenter; film considéré comme le modèle par excellence du *slasher*. Au commencement, ce dernier avait comme titre *The Babysitters Murders* dont l'idée principale

concernait, comme nous le rappelle Rockoff : « a group of babysitters being stalked by a psychopath » (2002, p. 50). Dès lors, ce simple changement de perception a des conséquences majeures sur l'atmosphère du film et sur ce que peut ressentir le spectateur. C'est ce que révèle Andrew Patrick Nelson dans son analyse des deux *Halloween* :

To hazard a crude dichotomy: unlike Carpenter's original, *Zombie's* remake privileges shock over suspense. As opposed to tension built up in a sustained and formally minimalist fashion, visceral impact is instead favored throughout. This emphasis points to the remake's general orientation. Instead of mystery and suspense, we *see* and *know* (dans Hantke 2010, p. 107).

De plus, l'auteur va ajouter que :

Rather than Myers stalking his prey, the narration in the remake now follows Myers. Rather than being an entity - a "shape," as he was called in the end credits of the original film - Michael is a *character*. This is the central, defining premise upon which *Zombie* stakes his film, and it has both formal and thematic implications for the narrative (*ibid.*).

Ce qui était caractéristique de l'*Halloween* de Carpenter, c'était bien la façon dont il se servait du cadre pour cacher la menace, Michael Myers. Par l'utilisation du format panavision (plus large que les cadres standards du genre, à l'époque du moins) et ces mouvements de caméra, le réalisateur produisait un effet de « chat et souris », un jeu entre Michael et les spectateurs. Après chaque mouvement, à l'intérieur de chaque plan, les spectateurs anticipent l'apparition du monstre qui bien souvent n'aura pas lieu. Cette atmosphère est la force du film, chaque plan transpire la présence de Myers. Carpenter a réussi à créer une présence fantomatique qui semble espionner en tout temps Laurie et ses amis, tenant ses spectateurs en haleine. Ce qui entre en corrélation avec ce que Thoret et Lagier avancent qu'« Une présence hante donc, peut-être, l'écran, ce qui nous rapproche de cette phrase de Pascal Bonitzer, “ *L'image cinématographique est hantée par ce qui ne s'y trouve pas* ”. Assurément, Michael Myers est une présence fantomatique qui accapare l'écran par son absence » (1998, p. 81).

Une autre réalité s’empare du remake alors que la présence fantomatique de l’original n’est plus. Dorénavant, Myers transperce l’écran en raison de son immense présence physique. Dans la version de 2007, les mouvements et les jeux de caméra de Carpenter sont effacés derrière le personnage de Michael. L’intérêt du film ne réside plus vraiment dans la menace qui pèse sur Laurie et ses amis et leur survie, mais plutôt sur Myers et le carnage qu’il laisse sur son passage. Il est la grande vedette du long-métrage, et doit être présent à l’écran; il s’empare du cadre. Il ne surgit que rarement dans l’image, considérant que la grande majorité du temps, il est déjà dans cette dernière.

C’est bien la raison pour laquelle le *reboot* de *Friday the 13th* n’a pas débuté avec un remake du *Friday the 13th* original, mais bien avec un amalgame des trois premiers films. Tout d’abord, l’élément de surprise du film ne peut plus avoir lieu, du moins pas pour le spectateur-connaisseur, car il sait bien que le tueur n’est pas Jason Voorhees, mais sa mère, Pamela Voorhees. Ensuite, cette dernière trouve la mort à l’intérieur même de ce film. C’est donc dire que les producteurs ont dû trouver une solution afin de faire naître une série pour récolter le plus de profit après le succès de l’original. Voilà d’où provient Jason, dont le massacre perdure depuis dix films. Il est évident qu’il est devenu, avec son masque de hockey, le visage de la franchise, la raison pour laquelle les gens se déplacent. Ainsi, un remake concernant Jason et non sa mère était beaucoup plus envisageable tant pour des raisons financières que spectatorielles. C’est dans un prologue en noir et blanc au commencement de *Friday the 13th* (2009) que les spectateurs voient madame Voorhees perdre la tête pour ensuite céder sa place à son fils. Ce stratagème permet de ne pas briser la mythologie de la franchise pour le spectateur-connaisseur, tout en résumant l’essentiel, pour le non-initié.

Le fait que le monstre s'accapare l'écran n'est pas sans conséquence pour le sous-genre *slasher* : une de ses caractéristiques dominantes à ses débuts, le point de vue subjectif, est entièrement remise. Déjà élaborée au deuxième chapitre, cette façon de filmer tirant son influence du *giallo* était souvent utilisée afin de cacher l'identité du tueur. Ce dernier restait dans l'anonymat, car il ne se retrouvait pas devant la caméra, mais bien derrière; elle le personnifiait. Ce procédé fut employé entre autres pour cacher le tueur du *Friday the 13th* original. C'est la raison pour laquelle les spectateurs étaient choqués à la fin du film de

découvrir qu'il s'agissait d'une femme, une première pour le genre, l'homme tueur étant la norme à l'époque et même encore de nos jours. C'est aussi cette stratégie qui permet de fabriquer cette présence quasi surnaturelle à Billy dans *Black Christmas* (1974) contrairement à la version de 2006 qui fait connaître aux spectateurs Billy l'homme de chair : « The remake does not hide Billy's body; here we see Billy-the-murderer, as well as Billy-the-innocent-child. We witness his transformation from a helpless infant to a destructive psychopath and are invited to believe he is a victim of circumstance » (Constantineau 2011, p. 63). Bien que *Black Christmas* soit considéré comme le film influent en ce qui a trait au point de vue subjectif présent dans le sous-genre, l'idée est laissée de côté dans le remake, la norme étant de ne pas cacher, mais de montrer.

Le point de vue subjectif fut aussi utilisé par Carpenter pour masquer l'identité de son tueur au début d'*Halloween*, provoquant un choc lorsque la caméra se dissocie de la vision du tueur pour se retourner vers lui et révéler son identité: un petit garçon de 6 ans. Il n'est pas si surprenant que Rob Zombie ne l'ait pas refaite pour l'insérer dans son film pour la simple et bonne raison que la surprise ne peut plus avoir lieu. Les spectateurs savent pertinemment que c'est Michael, ce petit garçon dont ils viennent de voir l'évolution, le milieu dans lequel il vit et son premier meurtre. Un plan en point de vue subjectif détonnerait de la mise en scène préconisée par Zombie. Cacher le tueur alors qu'il a été visible en tout temps jusqu'à présent ne fait pas entièrement sens.

Ainsi, dans tous les longs-métrages présents dans cette étude, le tueur prend place non plus autour du cadre ou derrière la caméra, mais bien devant, à l'écran. Il est vrai, tout comme Magistrale le mentionne, que : « the serial murderers in the slasher genre never stop to explain their motivations or to engage in dialogue on any subject with either their victims or the audience » (2005, p. 159) (mis à part Freddy qui parle à ses victimes sans toutefois expliquer ses motivations). Ce n'est jamais le tueur directement qui explique au spectateur le prétexte de tous ses meurtres, mais bien les réalisateurs qui choisissent d'expliquer l'histoire derrière ce massacre et qui hante le tueur. Que ce soit des personnages qui racontent cette histoire (*Black Christmas*, 2006) ou par un simple procédé cinématographique tel le *flashback* (*A Nightmare on Elm Street*, 2010) ou simplement en respectant la chronologie des événements (*Halloween*,



2007), il se trouve que l'explication sur les agissements du tueur est toujours à l'écran. Suite à cela, un retour en arrière est impossible, le monstre est omniprésent.

### 3.5. La nouvelle *final girl*

Dans cette ère de remake, il n'y a pas que la menace, le monstre, qui a changé. Il y a aussi celle qui fait face à toute cette violence et qui réussit à y mettre fin : la *final girl*. Cette survivante subit à son tour une transformation importante. Bien sûr, il n'y a rien de totalement inédit dans cette affirmation, comme on l'a démontré au second chapitre, la *final girl* a constamment été en évolution depuis ses premières confrontations avec son agresseur. Toutefois, à l'image des *slashers* des années 90, ce personnage principal ne prend pas la fuite et n'attend pas impatiemment son sauveur; elle prend son destin en main pour vaincre son ou ses adversaires. En plus, dans la même veine que *Scream*, cette *final girl* est rarement la seule survivante. Souvent, elle est aidée par un ou des personnages qui résistent eux aussi aux attaques du monstre. Bien que recevant de l'aide, l'héroïne principale donne dans tous les cas le coup fatidique au tueur, respectant ainsi ce qui avait été instauré durant l'Âge d'or des *slashers*.

En 2003, *The Texas Chainsaw Massacre* introduit une nouvelle *final girl*. Dans cette version, le personnage interprété par Jessica Biel est bien loin de ressembler à son homologue de 1974. C'est une femme forte qui a plusieurs tours dans son sac; sa spécialité est le vol de voiture, elle est celle qui prend soin de ses amis, tentant de les sauver, et même, capable de donner la mort à un être cher pour le libérer de ses souffrances. Tout ceci en répliquant à ses adversaires avec plusieurs attaques dont une qui laissera Leatherface manchot. Ce personnage d'Erin est l'antipode de l'héroïne de la version originale, Sally, qui, en aucun cas, ne confronte ses agresseurs. Sa seule option réside dans la fuite. Donato Totaro nous décrit comment les fins des deux versions de *The Texas Chainsaw Massacre* se situent à l'opposé :

But whereas the truck driver, and subsequent pick up truck, are the Deus ex Machinas that save Sally, Erin only needs the truck driver as a plot device to distract the crazy family long enough so she can save the baby that was stolen from the teen mother whom they picked up on the road in the beginning. While the original's Final Girl Sally sits in the back of the pick up truck, unable to do anything other than laugh hysterically, Erin has the mettle to save a baby, hot wire a car while under great pressure, drive over very bad guy Sheriff Hoyt not once but three times, and *then* drive off to safety. We *identify* with Erin because we would like to think we would behave like her. We *empathise* with Sally because deep down we know we would probably behave like her. We worry for Erin, we shudder for Sally (Totaro 2003).

Il y a ici une révision du personnage qui change totalement la fin du film. Erin est une combattante. Elle n'a nullement besoin d'être sauvée par le camionneur. Elle peut prendre son destin en mains, faisant face à ses ennemis pour assurer sa survie. Ceci est possible, car elle a des aptitudes innées ou acquises à un moment ou un autre dans sa vie. Comme l'indique Frost, Erin n'a rien à envier à Sally qui ne survit que par chance :

Further, the expansion of the role of Erin and her ability to survive through resilience and strength contradicts Hooper's characterization of Sally, who ultimately survives through chance and luck rather than her ability to retaliate against those who seek to harm her (2009, p. 73).

Tout ceci en sauvant le bébé kidnappé par les Hewitt. En sauvant cet enfant, elle lui assure un meilleur avenir tout en détruisant la lignée de la famille cannibale. La *final girl* ici reçoit l'aide d'aucune personne. C'est bien elle qui est prédestinée à fournir de l'aide, et ce, conformément à ses caractéristiques que personne d'autre ne possède.

Une logique identique fut appliquée par Rob Zombie dans sa version d'*Halloween*. À une époque, Carpenter avait misé sur un sauvetage de dernière minute avec l'arrivée du docteur Loomis qui mettait fin à la menace de Michael sur Laurie en le criblant de balles. Ce n'était pas tout à fait une victoire de la *final girl* face aux forces du mal : cette dernière n'avait que la capacité de survivre jusqu'à la venue de son sauveur; le docteur Loomis, un homme. Le film de 2007 complique quelque peu la relation de Michael et Laurie avec l'introduction d'éléments nouveaux ou provenant des suites de l'ancienne série. Il se trouve qu'en premier lieu, Michael ne veut pas tuer Laurie : il veut retourner avec sa famille, du moins la partie qui ne l'a pas maltraité. Sa mère s'étant suicidée, il ne reste que sa petite sœur « Boo » (Laurie),

avec laquelle Myers entretenait une bonne relation avant cette nuit fatidique. Cependant, Laurie n'est pas au courant d'avoir été adoptée. De ce fait, elle ne peut pas comprendre ce qu'un étranger muet, effrayant en tout point (Michael), veut bien vouloir d'elle (sans compter qu'il la kidnappe). Il n'est pas étonnant que la photo d'eux (Laurie n'y étant qu'un bébé) que Michael lui expose ne lui remémore aucun souvenir; elle n'a aucune conscience de son passé. Survient tout à coup un changement dans la vision de Michael face à Laurie lorsque celle-ci lui assène un coup de couteau; ce bébé aimant qui ne lui avait jamais rien fait passe maintenant du côté du mal, il doit l'éliminer. Ce n'est qu'à partir de ce moment qu'il devient un réel danger pour Laurie. Elle n'aura d'autre choix que d'affronter son frère pour mettre fin à la menace.

Les *final girls* de *Black Christmas* et de *Friday the 13th* doivent elles aussi recourir à la violence pour mettre fin à l'agression. Cependant, il faut mentionner que *Friday the 13th* innove ici en jouant avec les règles du jeu prétendument préétablies. Le réalisateur Nispel va en fait cacher la *final girl* durant la majorité du film. Cette dernière est capturée au début du récit pour n'être retrouvée par son frère que vers la fin. Avant que ces retrouvailles n'aient lieu, une seconde fille est offerte en leurre aux spectateurs; cette dernière est douce et attentionnée, ne boit pas et ne prend pas de drogue, contrairement au reste de son groupe. Prenant soin des autres, elle va même jusqu'à aider le protagoniste principal à chercher sa sœur. Les spectateurs ne comprendront qu'ils se sont fait berner lorsque Jason la transperce à l'aide de sa machette. C'est sur la sœur que l'attention se retourne, permettant ainsi de voir qu'elle possède toutes les qualités d'une nouvelle *final girl* : forte et intelligente, elle a su repousser son adversaire avec plusieurs stratégies afin de survivre à sa captivité. Malgré cela, elle a tout de même besoin de l'aide de son frère lors de la bagarre finale pour vaincre le monstre. Reste qu'elle est celle qui administre le coup fatal (en apparence du moins, car le tueur revient à la charge pour clore le film) ce qui démontre une fois de plus que le monstre ne peut être vaincu que par un membre de la gent féminine qui possède les qualités requises.

Ce changement continue de plus belle dans *A Nightmare on Elm Street* de 2010. Toutefois, le film de Bayer construit une *final girl* qui, bien qu'indépendante, a besoin de l'aide de son ami Quintin pour venir à bout de Freddy. Celle-ci diffère de la Nancy originale

qui ne pouvait se fier que sur elle-même, affrontant seule son opposant : Glen, l'équivalent de Quintin dans l'ancienne version, s'endort chaque fois qu'elle a besoin de son aide, allant même jusqu'à y trouver la mort. Ici, Quintin aide Nancy jusqu'au bout, sans lui enlever les honneurs : c'est elle qui donne le coup fatidique à Freddy, lui tranchant la gorge à l'aide d'une lame de coupe-papier. Ainsi, Krueger trouve la mort (provisoire) avec une réplique violente de l'héroïne; la violence engendre la violence, et c'est ce qui y met fin jusqu'à la prochaine attaque (Freddy réapparaît dans les derniers instants du long-métrage). Pour sa part, l'original propose une résolution du conflit basée sur des connaissances : la pensée et les solutions pacifiques prédominent sur l'acte physique, la violence ne règle rien. Christensen fait remarquer que la Nancy de 1984, après avoir tenté de tuer son agresseur avec les multiples pièges qu'elle avait confectionnés, n'a d'autres choix que de faire appel à ses connaissances pour vaincre son agresseur :

By understanding the truth behind his subsistence (his living off the fears of others, which create the building blocks of their nightmares) and electing to stop psychologically feeding into him, Nancy is able to overthrow him without resorting to the violence he used to persecute her mother and peers (Christensen 2011, p. 41).

Il y a donc plusieurs solutions envisageables dans les originaux. Les remakes, eux, n'offrent pas d'alternative : seule la violence peut mettre fin à l'agression. Fuir (*The Texas Chainsaw Massacre*, 1974) ou résister avant d'être finalement sauvé (*Halloween*, 1979), tout comme l'utilisation de solutions ne comprenant aucune forme de violence (*A Nightmare on Elm Street*, 1984), n'est plus considérée comme une option dans cette ère de remakes. Alors que l'Âge d'or des *slashers* proposait plusieurs issues, ci-dessus mentionnées, mais aussi la confrontation (*Friday the 13th*, 1980 ou *Black Christmas*, 1974), les remakes ont altéré des éléments des originaux afin que l'affrontement soit la seule et unique solution. La violence ne peut donc trouver une finalité que par la violence. Également, la *final girl* rétablit l'ordre en donnant le coup de grâce. Mais le monstre, peu importe la version, revient toujours pour livrer un dernier sursaut aux survivants ainsi qu'aux spectateurs.

Il faut signaler que le rapport de la nouvelle *final girl* à la sexualité a bien changé. Loin de ces remakes cette image de la jeune fille prude et timide qui représentait ce que Clover considère comme la *final girl* de base : la Laurie interprétée par Jamie Lee Curtis dans l'*Halloween* de Carpenter. L'acte sexuel n'étant plus aussi tabou de nos jours, cette *final girl* est de son temps. Les références sur le sujet sont fréquentes pour la Laurie de 2007 : elle participe de plein gré au bavardage sur les hommes de ses compagnes. Elle se fait taquiner et, en revanche, elle taquine aussi. Il y a une scène révélatrice de ce changement pour le moins obligatoire dans cette façon d'aborder la sexualité : lors de l'entrée en scène de Laurie, elle se moque de sa mère en imitant l'acte sexuel avec son doigt et un bagel. Ce qui fait bien rire Laurie est loin de plaire à sa mère qui réprime toute allusion à ce genre de chose et comportement. Or, il se trouve que cette dame représente une autre génération, celle de l'ancienne Laurie qui aurait autour du même âge actuellement. À l'image des filles d'aujourd'hui, la *final girl* est ouverte sur le monde et non renfermée sur elle-même. Cependant, la discussion est une chose, passer à l'acte en est une autre. Aucune *final girl* des remakes n'est vue en plein acte ou même en train de flirter avec un homme. Certaines possèdent des copains, d'autres non, mais le résultat reste le même ; le statut de fille inactive sexuellement (lors des événements du film du moins) que Clover leur a conféré leur semble collé à la peau. En fait, il n'y a qu'*Halloween* qui a tenté de briser le mythe, les autres se détournent du sujet ou mentionnent le mariage (*The Texas Chainsaw Massacre*, 2003).

L'exception à la règle est ici le film de Samuel Bayer. Dans aucune circonstance, il n'est question d'acte sexuel entre les adolescents, seul Freddy en fait mention. Avec ce qui leur est arrivé, les agressions qu'ils ont subies alors qu'ils étaient en bas âge, la sexualité semble avoir été refoulée ; sujet tabou d'où plusieurs mauvais souvenirs peuvent refaire surface. Nancy avait un copain dans le film de Craven. Désormais, l'équivalent de Glen, Quentin, semble être intéressé par Nancy, mais aucun rapprochement sérieux n'est fait. Cette façon de faire du réalisateur semble être en symbiose avec l'idée d'une communauté dont les liens entre les membres sont brisés ou inexistants, où le contact entre humains ne semble plus possible, ce qui est mis de l'avant durant le long-métrage.

Néanmoins, si les *final girls* n'en parlent pas, cette sexualité peut passer autrement, c'est-à-dire par leurs habillements. Il se trouve que le style vestimentaire présent dans les remakes est beaucoup plus révélateur que lors de l'Âge d'or des *slashers* exhibant leurs courbes féminines ainsi que beaucoup plus de peau. Elles ne semblent plus gênées de montrer leur féminité de façon physique. Pour illustrer ce point, prenons les *final girls* des deux *The Texas Chainsaw Massacre*. Du côté de Sally (1974), la seule peau visible est celle de ses bras. Son chandail long a un collet et est ample, tout comme son pantalon pattes d'éléphant. La nouvelle version propose un style vestimentaire moulant, le corps féminin y est donc bien défini alors que les courbes sont bien visibles. Le chandail d'Erin (2003) possède un léger décolleté en plus d'être relevé et attaché au-dessus du nombril, ce qui révèle son ventre et le bas de son dos. Son pantalon taille basse n'échappe pas à ce nouveau style, moulant ses jambes et son postérieur. Ceci suit bien sûr l'évolution d'une certaine mode présente de nos jours chez les jeunes filles. Dans une forme d'anachronisme, le long-métrage de Nispel propose une *final girl* moderne bien que l'action se déroule en 1974, quelque 30 ans plus tôt.

Il se trouve que cette féminité valorisée qui définit la nouvelle *final girl* entre en conflit avec la description, ou du moins, une partie de l'analyse de Carol Clover à propos de l'Âge d'or des *slashers*. Selon elle, la *final girl* de l'époque se devait de faire appel à sa masculinité afin de vaincre son agresseur en lui enfonçant dans le corps le symbole phallique (le couteau ou arme blanche diverse) pour l'émasculer. Or, le fait de signaler la sexualité et le physique des *final girls* par leur habillement révélateur et leurs formes féminines est loin d'être anodin. Par ces nouvelles caractéristiques, il est possible de voir au travers de ces films une évolution de la femme présente de notre société. Ce sont des femmes de carrière et non plus de maisons qui, de jour en jour, se rapprochent d'une égalité possible entre elles et les hommes. Cette *final girl* est féminisée et pleine de ressources, ce qui lui permet maintenant de vaincre son agresseur contrairement à tous ses amis. Il n'est plus question d'une certaine dualité extrême entre la jeune fille vierge, la pureté, et le monstre, l'agresseur brutal, le mal incarné qui ne peut être arrêté que par celle qui est moralement parfaite. La *final girl* est une femme et peut vaincre son agresseur.

Bien qu'elle s'ouvre, d'une certaine façon, à la sexualité et qu'elle s'affirme comme femme, la *final girl* ne devient pas pour autant une débauchée. Les drogues et l'alcool sont toujours prohibés pour elle, ce qui lui permet d'utiliser ses ressources en tout temps; elle est toujours au maximum de ses capacités. Dans le remake de *The Texas Chainsaw Massacre*, Erin refuse de prendre une bouffée de joint en plus d'être extrêmement furieuse lorsqu'elle apprend que ses amis et son copain ont détourné le but premier de leur voyage pour faire du trafic de narcotiques. La même règle s'établit dans les autres films, alors que l'héroïne principale ne touche à aucune substance illicite alors que son entourage en redemande. Même les substances légales semblent être bannies. Alors que la Nancy du *A Nightmare on Elm Street* de 1984 prenait du café pour rester réveillée, une seconde vision est proposée dans le film de Bayer : elle refuse catégoriquement toutes substances que Quentin lui offre, se fiant seulement à ses propres capacités afin de survivre à ce cauchemar. Avec tous ces changements, tant au niveau psychologique que physique, les spectateurs voient à l'écran une femme qui a tous les outils nécessaires en plus d'être en pleine possession de ses moyens pour faire face à toutes les situations. Néanmoins, elle devra ultimement faire usage de la violence pour mettre fin à la menace, celle-ci étant la seule solution possible.

### **3.6. Une réinterprétation de la violence**

Depuis sa création, le *slasher*, dû à sa violence abondante et à la représentation souvent provocatrice qui en découle, a inspiré plusieurs études sur le sujet. Un grand nombre de ces analyses ont vu le jour, voulant résoudre la polémique entourant le fait que les scènes de violence concernant les femmes dans ce genre de film sont non seulement plus longues en terme de durée et plus fréquentes, mais aussi plus graphiques que celles dont la victime était de sexe masculin. Cette controverse n'est pas seulement une création de la critique. Elle est appuyée par une partie du public et même certains théoriciens. Cependant, il y a une différence entre ce qui semble y avoir et ce qu'il y a réellement. Ci-dessous, il sera question des résultats des analyses les plus réputées sur la violence présente dans les *slashers*. Ces résultats seront ensuite comparés avec ceux de la présente étude pour déterminer si la tendance

concernant la violence se maintient ou s'il y a eu évolution lorsqu'un film de ce sous-genre est le sujet d'un remake.

En premier lieu, il est possible de constater que le « mythe » n'est vrai qu'en partie. Tout d'abord, il y a Gloria Cowan et Margaret O'Brien qui arrivent à la conclusion que les hommes sont plus souvent victimes du monstre que les femmes présentes dans ce type de film. Aussi, les femmes ont plus tendance à survivre. Cet élément est loin d'être surprenant lorsque l'on tient compte d'une règle mentionnée au chapitre 2 : celle de la *final girl*. Selon Cowan et O'Brien, ce qui porterait à confusion dans ce possible nombre de victimes féminines plus élevé est que :

One explanation for the perception that women are the more frequent victims in slasher films may be that the most memorable films and/or scenes have female victims, especially when sex involved. Also the rules of chivalry and women's seemingly protected status may make instances of the murder of females more salient and, hence, more memorable (1990, p. 194).

Cependant, du côté de la relation qu'entretiennent l'acte sexuel et la violence, Cowan et O'Brien s'entendent pour dire que :

On almost every measure on sexual appearance or sexuality, the non surviving females were more frequently sexual than both surviving females and the nonsurviving males. [...] In slasher films, the message appears to be that sexual women get killed and only the pure women survive (Cowan 1990, p. 194-195).

Toutefois, il est à noter que c'est plutôt après l'acte sexuel que la mort ou la violence survient. Le lien entre l'acte sexuel et la violence est moins prononcé qu'il n'y paraît, en ce sens qu'ici, il n'est pas question de violence sexuelle à proprement dit. Il s'agit d'une faute qui doit trouver réparation : un péché a été commis (relation sexuelle hors union matrimoniale) et ce geste doit être puni par l'élimination des fautifs. Une seconde étude réalisée par Fred Molitor et Barry S. Sapolsky permet de réitérer les conclusions de Cowan et O'Brien alors qu'ils confirment que :



The present study replicates earlier analyses of slasher films in finding that females are not the predominant victims. Further, it was found that women are consistently portrayed in fear far longer than their male counterparts. Slasher films apparently dwell on the woman's terror, prolonging her suffering and the viewer's uncertainty as to the outcome of her plight (Molitor et Sapolsky dans Molitor 1993, p. 240).

Néanmoins, selon Daniel Linz et Edward Donnerstein, les résultats des deux analyses mentionnées ci-dessus sont erronés pour la simple et bonne raison que leurs échantillonnages et leurs analyses restent à même le sous-genre. Or, il est impossible de savoir si un sous-genre ou un genre traite différemment les sexes face à la violence si ce dernier n'est pas comparé à d'autres films de genres différents. Ainsi, Linz et Donnerstein arrivent à de nouveaux résultats:

A recent content analysis of a random sample of R-rated films showed that males were the victim of aggression 79% of the time and females 21% of the time, a ratio of male to female victimization of almost four to one (Yang & Linz, 1990). Using this figure as a comparison point, Molitor and Sapolsky's study reports more than *twice* the ratio of victimization of women in slasher films (44%) as in the average R-rated film (21%) (dans Linz 1994, p. 243).

Avec un tel bilan, on ne peut que constater qu'en effet, les femmes sont traitées différemment dans les *slashers* que dans les films classés « R » (l'équivalent au Québec du 16 ans et + accompagné d'un adulte) des autres genres. La violence à laquelle elles font face se trouve être plus du double. Il faut ajouter à cela que tous les analystes présents dans l'étude s'entendent pour dire que les femmes sont montrées dans des moments de terreur plus longs. Dès lors, il devient plus qu'une simple évidence que les *slashers* composent un sous-genre de l'horreur qui traite les individus de la gent féminine différemment relativement à la violence, étant plus souvent victime d'agressions que dans tous les autres genres (selon l'étude de Linz et Donnerstein basée sur des films classés « R »), et ce, même si le nombre de victimes de sexe masculin reste tout de même plus élevé.

Bien que ces résultats soient très révélateurs et que l'étude présente soit la plus juste possible en ce qui a trait à l'évolution du sous-genre et la violence présente, le cycle des

*slashers* des années 90 doit être évoqué. Il s'avère que cette période, en se positionnant tout juste avant celle des remakes, pourrait avoir une très grande influence sur ce qui se retrouve maintenant dans les films. Dans la conclusion de leur étude, Sapolsky, Molitor et Luque mentionnent que le pourcentage de victimes de sexe féminin n'avait pas augmenté des années 80 aux années 90. Ils arrivent à un autre résultat fort intéressant :

Specifically, there was a 44% increase in the number of violent acts suffered by innocent victims in the 1990s crop of slasher films. Slasher films of the 1990s portray an act of brutal violence an average of once every two-and-one-half minutes. In addition, characters are shown in terror an average of three-and-one-half minutes longer in slasher films appearing in the 1990s (dans Luque 2003, p. 34).

Ainsi, c'est bien le nombre total de victimes qui augmente, tout comme le nombre d'altercations. De ce fait, les spectateurs se positionnent devant des films qui, d'une certaine façon, se retrouvent être plus violents qu'auparavant. Alors que le contenu semble n'avoir subi aucun changement (ratio homme et femme), c'est à la quantité que les studios se sont arrêtés. Reste à voir si ces données résistent à l'ère des remakes.

Les cinq films à l'étude ont été analysés pour identifier si cette progression vers un nombre plus important de victimes était toujours présente et si les hommes étaient toujours en plus grand nombre dans la colonne des victimes. Il est à noter que le meurtre des agresseurs et les suicides n'ont pas été compilés dans les résultats, seules les victimes du monstre durant le film le sont. Les cadavres laissés après le passage du tueur sont comptabilisés et ajoutés au total, étant eux aussi des victimes bien que leurs meurtres ne soient pas à l'écran<sup>16</sup>. De plus, seul le premier *Friday the 13th* (1980) a été considéré comme la base du *reboot* afin de pouvoir le comparer avec la nouvelle version de 2009 (logique d'un original/un remake). Dans un premier temps, une comparaison entre le remake et l'original de chaque film sera effectuée,

---

<sup>16</sup> Ce choix provient du fait que bien que nous ne voyons pas l'acte violent, nous voyons tout de même son résultat. De plus, lors de l'Âge d'or, une technique utilisée pour censurer était de couper la scène lorsque le tueur faisait son apparition devant sa future victime et de montrer le cadavre quelques scènes plus tard. Bien que ces meurtres ne soient pas eux aussi représentés à l'écran, ils figurent dans le décompte.

puis une seconde comparaison concernant l'époque de la production, entre groupe d'originaux et groupe de remakes, suivra.

Tout d'abord, l'analyse a permis de révéler que tous les remakes comportent autant ou plus de victimes à l'écran que leurs originaux. Alors que *The Texas Chainsaw Massacre* contient un nombre de victimes égal à son prédécesseur (quatre), *A Nightmare on Elm Street* gonfle son nombre avec un meurtre de plus, passant de quatre à cinq. Cela dit, il en est tout autrement avec *Friday the 13th* où plus de cadavres sont laissés après le passage du tueur. Ce film voit ses neuf meurtres grimper à treize. C'est *Black Christmas* et *Halloween* qui détiennent la plus grande inflation, passant tous deux de cinq à seize victimes, ce qui représente une forte augmentation alors que les données ont plus que triplé. En considérant tous les films, l'augmentation est considérable alors que les victimes ont doublé. Les 27 victimes chez les originaux sont devenues 54 pour les remakes.

Ensuite, pour ce qui est de la violence faite aux femmes comparativement à celle faite aux hommes, les données réitèrent l'affirmation des autres analyses mentionnées ci-dessus. Les représentants masculins se retrouvent toujours en plus grand nombre de victimes parallèlement aux représentantes féminines, mais ces dernières sont la plupart du temps poursuivies ou en état de terreur avant leurs meurtres respectifs. Ceci reflète ce que Brewer avançait dans son étude de la violence faite aux femmes de l'original au remake: « The results also showed that in both groups of films, the female characters were also subjected to prolonged victimization by the killer. Women seemed to be brutalized during violent or death scenes more often than do the male characters » (2009, p. 30). Sur les 55 victimes proposées dans les remakes, 33 de celles-ci sont de sexe masculin contre 22 pour la gent féminine. Il se trouve que 60% des victimes sont des hommes comparativement au 48% que représentaient les 13 victimes sur les 27 des originaux<sup>17</sup>.

Toutefois, il faut être prudent avec ces nouvelles données. Le 48% énoncé n'est pas erroné, même s'il ne reflète pas ce que les autres études avançaient, c'est-à-dire un nombre de

---

<sup>17</sup> Voir annexe 1 à la page 130 pour plus de détails.

victimes masculines plus élevé lors des années 80. Il se trouve que le facteur qui fausse légèrement les résultats est le scénario : selon l'emplacement de l'action qu'il dicte, il devient inévitablement un élément majeur qui détermine le sexe des victimes. Ainsi, il est tout à fait normal que *Black Christmas* propose dans les deux cas (remake et original) plus de morts du côté des femmes, car le scénario se déroule dans une sororité d'étudiantes. L'absence d'homme dans ce type de maison explique en partie pourquoi ils sont moins nombreux dans la colonne des victimes. Il est tout à fait possible de voir une certaine forme de misogynie par ce choix d'un scénario dont la majorité des agressions sont envers des femmes et dont l'action se déroule dans un lieu prédestiné au sexe féminin. Ceci ne fait que renforcer le fait que les *slashers* traitent les femmes différemment des autres genres. À ma mémoire, il n'y a aucun *slasher* qui se déroule dans un endroit où seuls des hommes sont présents tel un séminaire pour garçons. De plus, conformément à la norme, les gens sexuellement actifs sont toujours punis. Bien que le lien soit toujours présent, il faut mentionner qu'il n'est toujours pas question de violence sexuelle, aucun viol ou tout autre acte du genre n'est survenu dans les remakes. La règle reste que les fautifs trouvent la plupart du temps la mort suite à l'acte sexuel.

Le résultat de cette analyse prouve que la tendance se maintient, le nombre de meurtres augmente de cycle en cycle. Ce facteur permet d'affirmer que les spectateurs font face à des films plus violents en terme de quantité. Toutefois, ces chiffres sont loin de révéler si la représentation de la violence a évolué. Afin de déterminer si un quelconque changement est survenu, des scènes de meurtres des originaux seront mises en comparaison avec leurs équivalents dans les remakes. Le gore est évidemment dans la mire de l'analyse, mais certains points tels la longueur de la scène, le découpage, la lutte des victimes, les pourchasses seront aussi pris en compte. Débutons par le meurtre qui a, d'une certaine façon, lancé le sous-genre; celui de Judith Myers dans *Halloween* (1978/2007). Dans la version originale, l'utilisation d'un plan-séquence en point de vue subjectif impose son lot de contraintes. La première est qu'il n'y a jamais de champ/contrechamp entre le tueur et sa victime. La caméra, adoptant la vision du tueur, permet seulement de voir la main tenant le couteau et la victime. De plus, à aucun moment, il n'est possible d'apercevoir le couteau transpercer la peau de Judith. Cette action se déroule hors champ, appuyée par l'effet de cache que le réalisateur a ajoutée à

l'image. Cet effet imite la vision du port d'un masque : deux ovales (pour les yeux) représentant environ la moitié de l'écran permettent de voir le champ alors que l'équivalent de la seconde moitié est plongé dans le noir. Poignardée à une dizaine de reprises, la victime s'écroule après une lutte pour sa survie quasi inexistante et décède à l'instant. Du sang est visible sur son thorax, mais la caméra ne s'y éternise pas, car le meurtrier quitte rapidement la pièce. Le moment où les spectateurs aperçoivent Judith et le moment où ils la quittent est d'environ 11 secondes.

Du côté de *Zombie*, ce même instant est de 2 minutes 40 secondes. Le plan-séquence est délaissé au profit d'un découpage de 24 plans. La scène comprend un gros plan où il est possible de voir le couteau entrer dans la chair et un autre pour le voir ressortir ainsi qu'un champ/contrechamp entre le meurtrier portant un masque sans émotion et le visage envahit d'incompréhension et de douleur de sa victime. Suite à ce coup initial, la scène se poursuit à l'extérieur de la chambre alors que Judith, ensanglantée, tente de s'enfuir de Michael. Ce dernier la suit et lui assène plusieurs coups dans le dos. Il est à noter que ces coups ne sont pas à proprement dit visibles, car Judith fait face à la caméra ce qui permet de cacher les blessures. La victime tombe au sol et les spectateurs assistent à sa longue agonie. Le changement de plan ne se fera que pour faire suite au dernier souffle de Judith. L'examen de ce meurtre révèle qu'il est non seulement 14 fois plus long que son original, mais qu'il possède aussi un découpage qui permet d'illustrer en détail le premier coup porté par Michael ainsi que l'agonie de la victime.

L'esthétique de Carpenter préconisée dans cette scène n'a pas été réutilisée dans le film. Pour les meurtres d'Annie<sup>18</sup> et de Bob, le réalisateur a fait appel à un découpage de plusieurs plans. L'assassinat de Bob est relativement semblable d'une version à l'autre. De son côté, *Zombie* utilise plus de plans ce qui augmente le dynamisme de la scène. Encore une fois, l'agonie de la victime est dans la mire du réalisateur. Les spectateurs assistent à la vie qui quitte le corps d'une façon plus marquée que chez Carpenter. De plus, bien qu'il soit vu de

---

<sup>18</sup> *Zombie* alterne ses personnages féminins pour cette scène. C'est donc Lynda qui se retrouve avec Bob dans la version de 2007.

loin et que l'autre bras de Michael cache une partie de l'action, le coup de couteau qui permet de clouer la victime au mur est visible. Carpenter avait jadis misé sur le hors-champ. Une différence qui est marquante ici est qu'en 1978 Myers observe longuement le corps suspendu du jeune homme. En 2007, ce détail est déplacé pour un autre meurtre. Dans cette scène, Myers regarde le corps d'un jeune homme suspendu au bout d'une corde. Puis, le tueur se met à pousser ce corps inerte afin de le balancer, et ce, devant les yeux horrifiés d'Annie blessée au sol. Cette scène chez Rob Zombie est plus dérangement que la précédente. Elle relève du sadisme alors que Myers ne fait pas que contempler le cadavre de sa victime, il joue avec, balançant le corps pendu devant un témoin blessé qui attend impuissant son sort.

Pour ce qui est du meurtre d'Annie<sup>19</sup>, la strangulation est la technique utilisée tant pour l'original que pour le remake. Le meurtre est sensiblement le même, mais Carpenter utilise un montage parallèle afin d'amplifier l'horreur de la situation. La scène de l'assassinat est entrecoupée avec celle de Laurie au téléphone qui entend le meurtre, mais qui croit à une farce venant de son amie. Les spectateurs, eux, assistent au meurtre en toute connaissance de cause. Pour les derniers instants, Annie est hors champ, ce qui signifie que les spectateurs ne la voient pas perdre la vie à l'écran. Pour sa part, Zombie n'utilise qu'un champ/contrechamp entre Myers et Lynda pour horrifier son spectateur. Par ce choix, l'accent est sur l'émotion de la victime, son agonie. Lorsque la mort s'en est suivie, Michael laisse tomber à l'écran le corps inerte de sa victime au sol. Contrairement à Carpenter qui utilise les connaissances de ses spectateurs pour pousser l'horreur à un haut niveau, Zombie se contente de montrer le meurtre en entier. Il mise sur l'émotion des personnages pour horrifier les spectateurs, l'agonie de la victime face au masque sans émotions, sans remords, de Myers.

Il est à noter que Lynda<sup>20</sup> chez Carpenter trouve la mort alors que le tueur lui tranche la gorge suite à une strangulation d'une vingtaine de secondes. Le mouvement est visible à l'écran malgré qu'il soit derrière une fenêtre embuée. Cela dit, ce n'est pas le cas de la blessure ou du sang. Aussi, Myers prend sa victime par surprise. Son équivalent dans le

---

<sup>19</sup> Lynda chez Zombie.

<sup>20</sup> Annie chez Zombie.

remake survit, mais non sans mal. Elle tient une lutte à Myers d'environ une minute où elle ne cesse de crier. Malgré les coups qu'elle porte au tueur, elle finit par se retrouver au sol, projetée par son agresseur. Elle sera par la suite trainée sur le plancher. La caméra au niveau du sol capture sa souffrance et son impuissance quant à la situation. Cette scène comporte elle aussi un champ/contrechamp entre le masque du tueur sans expression et le visage terrorisé de la victime. Au retour de cette scène, Annie est retrouvée dans une mare de sang, plusieurs lacérations sont visibles alors qu'aucun coup n'a été présenté à l'écran. Son long calvaire a déjà été quelque peu mentionné plus haut alors que Myers rode longuement dans la maison autour d'elle et qu'il s'amuse avec le cadavre suspendu de son petit ami.

Ces exemples reflètent bien ce qu'affirmait Richard Nowell, décrivant la violence concernant les meurtres contenus dans la version d'*Halloween* de John Carpenter :

All but one of these killings was preceded by a brief struggle in which only fleeting shots of the victim's fear were displayed. Each death blow was located outside of the frame, and, with the exception of the opening murder, a single blow sufficed to bring about the victim's death. These deaths were each a silent, clean affair, with victims dying instantaneously and without fear or body-horror being shown (2011b, p. 96-97).

En lisant cette affirmation, il est possible de croire en des meurtres « propres ». Néanmoins, il est vrai que la violence présente dans le premier *Halloween* est loin d'être excessivement graphique. Carpenter préconise le hors champ et le suspense sur le spectacle sanglant. Il est même possible d'affirmer que les moments forts du film ne sont pas les meurtres, mais bien les minutes qui les précèdent. La mise en scène du réalisateur permet de créer une atmosphère unique qui instaure une tension palpable. Il en est tout autrement pour le remake de 2007. Comme il fut évoqué, le monstre est maintenant à l'écran : se l'étant approprié, il s'exécute en plein champ, aux yeux de tous. En plus, la violence et le gore qui s'en dégagent sont à l'opposé le plus total de l'original. Que le film comporte plus d'assassinats est une chose, la façon dont ils sont représentés en est une autre. Rob Zombie n'a pas peur de faire couler le sang. L'agonie et le sentiment de terreur de la victime sont devenus les points centraux de chaque scène de meurtre. Le réalisateur ne cache rien aux spectateurs,

tout est là devant lui : la violence, la brutalité et le sadisme de Myers ainsi que les émotions de la victime, et ce, durant de longs moments.

Le constat qui survient lors d'une comparaison entre les deux *Friday the 13th* est similaire. Il est vrai qu'en 1980, le film avait innové avec l'introduction d'éléments gore au sous-genre. Néanmoins, ce ne sont pas tous les meurtres qui en possèdent comme le démontre le premier du film. À l'image d'*Halloween* (1978), le seul coup porté est hors champ et il est suivi d'un plan de la victime légèrement ensanglantée qui tombe au sol sans souffrance alors qu'elle a déjà trouvé la mort. L'histoire est différente pour un bon nombre de meurtres tel celui du personnage interprété par Kevin Bacon, un moment fort du film. Couché sur un lit, le personnage est intrigué par une gouttelette non identifiée tombée sur son front. Caché sous le lit, le tueur frappe par surprise, agrippant la tête du personnage et lui enfonçant une flèche à travers de la gorge. Il s'agit de 2 plans très courts (moins de 5 secondes) dans lesquels les spectateurs voient la flèche sortir du cou avec un flot de sang. La scène est coupée alors que le personnage est toujours vivant, le réalisateur ne montre pas l'agonie de la victime, il n'attend pas que le corps devienne inerte. Le but de la scène est de surprendre les spectateurs et leur montrer un effet spécial, un effet gore. Le réalisateur de *Friday the 13th* (1980) a aussi eu recours au montage afin de créer certains effets gores. Parmi ceux-ci, il y a le meurtre d'une jeune fille dans les douches à l'aide d'une hache. Un premier court plan concerne la victime apeurée alors qu'elle voit le tueur. Un second plan montre la hache et la descente qu'elle effectue vers la jeune fille. Le troisième plan illustre le résultat du coup alors que la victime s'écroule, décédée, une hache enfoncée dans le crâne. Encore une fois, bien qu'il s'agisse d'un stratagème différent, la scène existe avant tout pour l'effet gore.

C'est sans surprises que le remake de *Friday the 13th* persiste dans le même esprit gore. La nouveauté est l'ajout de la souffrance des victimes dans des scènes plus longues. L'unique coup pour mettre fin à la vie des personnages est devenu une rareté. Dans la majorité des cas, comme pour *Halloween* (2007), les spectateurs assistent à la longue et douloureuse mort de chaque victime. Au commencement du long-métrage, une jeune fille est enfermée par Jason dans son sac de couchage au-dessus du feu. Durant la scène, les spectateurs entendent les cris perçants provenant du sac alors que le feu s'y propage. Plusieurs plans de l'intérieur du



sac permettent de voir cette jeune fille se débattre et suffoquer dans la chaleur intense et la fumée. Il est évident que ces plans sont présents dans l'unique but de montrer la détresse de la victime. Suite à son immobilisation, le sac se déchire et le corps tombe au sol. À quelques reprises la peau brûlée encore fumante de la victime est exhibée à l'écran. Au même instant, le petit ami de cette jeune fille assiste impuissant à la scène, piégé dans une trappe à ours. Il faut mentionner que lorsque cette dernière s'est refermée, la peau s'est déchirée à l'écran révélant le sang, les muscles et les os qu'elle cache habituellement. Comme dans *Halloween* (2007), il y a une victime qui assiste blessée et désarmée à la mort d'un ami. Cet homme pris dans le piège trouve son repos éternel quelques instants plus tard alors que Jason lui enfonce sa machette dans le crâne. Un plan permet de voir entrer la machette tandis que le suivant permet de la voir ressortir. Cet exemple permet de constater que l'évolution de la représentation de la violence va plus loin que le gore (devenu la norme), elle réside surtout dans la longueur des scènes où l'agonie de la victime est le point central. Il est rare que le film se poursuive avant que la mort soit constatée à l'écran. Cette souffrance était inexistante durant l'Âge d'or alors qu'un seul coup suffisait pour tuer la victime qui souvent mourait dans le hors champ.

Aucun original ne possède cette agonie alors que tous les remakes l'imposent. Cependant, il n'est pas anormal de voir un élément faire son apparition au milieu d'un cycle et qu'il devienne par la suite la norme. Le gore est un de ces éléments. Il n'est donc pas si surprenant que tous les remakes en possèdent. Ceci illustre pourquoi la version de Nispel de *The Texas Chainsaw Massacre* est très sanglante comparée à son homologue des années 70 : le gore n'avait pas encore fait son entrée dans les *slashers*. Alors qu'à peine une goutte de sang coulait dans l'original, c'est tout le contraire dans la dernière version qui procure démembrement et hémoglobine à profusion. Dès la première victime, le réalisateur révèle aux spectateurs qu'ils entrent dans un autre monde. Pour faire suite au suicide de l'autostoppeuse, un travelling commence sur les visages horrifiés des jeunes qui viennent d'assister à cette scène, puis la caméra passe par le trou béant de la tête de la victime, laissé par la balle du fusil, pour finir sur l'image de la camionnette sur cette route du Texas, paysage de leur dernière heure. Dans cette scène, avec un décompte d'une seule mort, il y a déjà plus de sang et, évidemment, de gore que dans la totalité de l'original. Suite à cela, il est impossible de faire volte-face, le sang coulera à flot dans ce film.

Il ne fallait qu'un seul coup de masse à Leatherface en 1974 afin de tuer sa seconde victime masculine. Dans le remake, l'équivalent de cette dernière a droit à une longue période de souffrance. L'homme qui tente de s'enfuir est désorienté parmi les draps suspendus aux cordes à linge. Le monstre lui tend un guet-apens et lui tranche la jambe à l'aide de sa tronçonneuse. Le gore est au rendez-vous. Tout est visible à l'écran, et ce, en gros plan : la scie à chaîne qui passe d'un côté à l'autre de la jambe, la giclée de sang sur les draps, le membre détaché immobile sur la pelouse, le personnage en douleur les deux mains sur sa blessure. Par la suite, Leatherface entraîne sa victime au sous-sol de la maison. Le jeune homme se débat, tente par tous les moyens de s'enfuir, allant même jusqu'à s'arracher les ongles sur les murs devant les yeux des spectateurs. Durant de nombreuses minutes, les spectateurs assistent à la douloureuse agonie du personnage. L'homme ne trouvera sa rédemption que lorsqu'Erin le rejoindra au sous-sol. C'est la *final girl* qui met fin à ses souffrances en accomplissant un geste difficile, mais héroïque. Le remake de *The Texas Chainsaw Massacre* a donc emboîté le pas au sous-genre en insérant des éléments gore. Il est évident que les budgets de production plus importants et les effets spéciaux qui se perfectionnent de jour en jour permettent aux réalisateurs de représenter de façons encore plus macabres la mort des jeunes contrevenants dont le nombre ne cesse d'augmenter. Cependant, c'est la longueur des supplices vécus par les personnages et l'agonie de ces derniers qui restent les faits marquants qui se sont instaurés à l'ensemble du cycle des remakes.

Toujours est-il que, pour ces films, le but premier du gore est bien l'abjection, répugner le plus possible les spectateurs en leur montrant tout sans réserve, déchirant la chair pour étaler devant leurs yeux l'intérieur visqueux. L'imagination des spectateurs est remise; la suggestion n'a plus sa place, il faut tout montrer et le montrer dans les moindres détails. Cette pratique étant devenue la norme, il est à se demander si justement les films d'horreur n'auraient pas subi un changement idéologique, passant de films conçus pour faire peur à son public à ceux élaborés pour le dégoûter avec les pires atrocités représentées à l'écran. Ce n'est plus la pensée, l'imagination, mais bien la vision des blessures et de l'agonie des victimes qui provoquent l'émotion chez les spectateurs d'aujourd'hui. Cela dit, le gore comparativement aux meurtres hors champ ou sans blessures visibles illustre sans détour les répercussions de la violence sur les corps. Le « réalisme » de ces scènes est amplifié par l'ajout de l'agonie des

victimes. Tuer n'est pas un acte banal. Bien que la violence soit discutable et utilisée comme un facteur économique dans les *slashers*, il n'en reste pas moins que les remakes permettent de voir ses conséquences en détails.

### 3.6. Le remake, un film hors de son époque

Depuis le début de la pratique, le remake a toujours été la source de débats chez les spectateurs, surtout pour ceux d'entre eux qui sont des adeptes, grands connaisseurs et défenseurs de l'original. Au-delà que les simples discussions envenimées sur le choix de la meilleure version ou sur l'apport de tel ou tel élément jugé « acceptable » de la part du réalisateur, un problème majeur frappe nécessairement le remake : ce dernier entraîne le texte original hors de son contexte socioculturel de départ. Ce petit détail, en apparence futile, est pourtant d'une importance capitale. En ce sens, Quaresima rappelle par l'entremise de Borges que:

The remake (Borges again) manifests itself under the sign of *anachronism*, corresponding to the shifting forward of a text and its operativity. To remake is the equivalent of *altering the natural order* of film history, as it alters literary history. It functions by tearing a text out of the chronological position it has been assigned and relocating it in the present, reformulating every aspect of its meaning and style (2002, p. 81-82).

Chaque film est aussi un témoin de son époque. Dans tous les cas, le film peut révéler plusieurs éléments tels les techniques employées, le jeu d'acteur, les types de montage, les tendances et aussi un sous-texte en lien avec l'époque. Cet élément est parfois invisible à la sortie du film; seuls le temps et le recul qu'il concède permettent de le découvrir. De plus, un groupe de films peut se former selon les similitudes qu'ils proposent. Dans ces situations, il est possible de parler d'un mouvement, ce qui était dans l'air du temps politiquement, socialement et culturellement parlant comme le souligne Barry Keith Grant dans son texte *Experience and Meaning in Genre Films* (1986). S'il y a bien une époque qui reflète cette affirmation de Grant et qui a laissé son empreinte sur le cinéma, c'est certainement celle du maccarthysme à Hollywood. Cette chasse aux sorcières communistes a notamment empêché plusieurs

scénaristes d'écrire, mais simultanément permit à d'autres d'en faire la dénonciation à travers les films qu'ils réalisaient.

Ce reflet de la société actuelle dans les films n'est pas, à proprement dit, qu'un phénomène hollywoodien. Dans les années 20, un courant nommé l'expressionnisme allemand de nos jours est né en Allemagne. Selon Kracauer, ce courant reflète l'atmosphère qui régnait dans le pays qui subissait une terrible répression. Conséquence directe de la Première Guerre mondiale, les Allemands, appauvris, vivaient dans l'angoisse constante, face à un avenir sombre. Les artistes, livrés au même sort que leurs compatriotes, ont su projeter cette atmosphère dans leurs œuvres. Les films comportaient des décors sombres et de formes irrégulières ainsi que des personnages inquiétants et excentriques qui véhiculaient l'angoisse qui dominait alors<sup>21</sup>. De ce fait, l'expressionnisme allemand ne peut exister qu'à cette époque, qu'en Allemagne. Tenter de le reproduire aujourd'hui ou de recréer un de ces films ne fait pas entièrement sens. Une telle œuvre serait, d'une certaine façon, socioculturellement décontextualisée. Un tel anachronisme surgit avec le remake alors que les circonstances socioculturelles et politiques présentes lors de la sortie du film original sont absentes. Le sous-texte ne se rattache plus à la nouvelle époque bien qu'il permette d'illustrer ce qui se déroulait dans le passé. C'est pourquoi le remake doit souvent faire appel à d'autres liens relatifs à son temps afin d'interpeler le public.

En sortant les *slashers* de leur milieu socioculturel original, les années 70 et 80, les réalisateurs d'aujourd'hui créent une nouvelle ère alors que les remakes des *slashers* aborderont les années 2000. Michela Marzano illustre que : « L'horreur s'ancre dans la réalité et met en lumière ses problèmes : derrière les épidémies ou les invasions de morts vivants, il y a souvent une critique sans concession de la société ; les figures du tueur en série ou du virus en reproduisent certains traits et en sont le reflet grossissant et monstrueux » (2009, p. 58). À mon avis, il serait étonnant que cette vague de remake des *slashers* située entre 2003 à 2010 ne soit due qu'à un simple hasard. L'Âge d'or a fait naître le sous-genre, puis un second cycle

---

<sup>21</sup> Voir le livre de Siegfried Kracauer, *De Caligari à Hitler : une histoire psychologique du cinéma allemand* (2009).

dans les années 90 l'a fait revivre avec de nombreuses allusions au passé tout en continuant d'innover. Malgré tout, pourquoi un retour aux sources? Pourquoi ne pas poursuivre l'évolution avec de nouvelles créations plutôt que de faire appel aux vieux monstres du passé? Bien que le facteur économique semble être une raison logique, il serait possible d'y voir plus, selon ce qu'avance Raphaëlle Moine :

Les genres connaissent au fil du temps des heures de succès et des périodes moins fastes. Leur popularité variable s'explique à la fois par l'accord socioculturel que leurs thèmes, leurs valeurs et leurs imageries trouvent avec les préoccupations actuelles du public et par le profit idéologique que l'industrie cinématographique ou le pouvoir politique peuvent en tirer de leurs récits (2005, p. 136).

Ainsi, le remake, pour être rentable, doit s'ériger sur des bases anciennes, son texte initial, mais aussi sur de nouvelles bases socioculturelles et politiques contemporaines afin de plaire aux spectateurs d'aujourd'hui. Cette stratégie permet d'interpeler les spectateurs, de créer un lien direct entre eux et le film. L'effacement de la mémoire mentionné au premier chapitre atteint dès lors un nouveau niveau alors que le contexte socioculturel et politique du film original est oblitéré pour laisser sa place à des préoccupations du jour. Voyons voir comment ceci s'établit dans les remakes à l'étude.

Plusieurs analyses s'attardent sur le sous-texte présent dans *The Texas Chainsaw Massacre* (1974). Naomi Merrit réfère à ce sous-texte en mentionnant que : « [it's a] vision of America, metaphorically and literally *devouring* itself. "Home, sweet, home" becomes the slaughterhouse and consumers become the consumed as "cannibalistic capitalism" » (2010, p. 202). Plus loin, elle ajoute que :

the film's theme of "cannibalistic capitalism" plays out the tensions borne of the historical and political circumstances of the period of the film's production. The far-from-triumphant end of the Vietnam War, the loss of confidence in political authority and integrity following the Watergate scandal, the oil crisis (which disrupted the lives of ordinary car-driving Americans) leading into a major stock market crash and recession, were among a number of challenges to the American "way of life" in the early to mid 1970s (2010, p. 202-203).

De plus, des choix de réalisation en début de film amplifient cette volonté de promouvoir ce film comme relevant d'un fait réel tel le recours à un narrateur et l'utilisation d'un texte sur fond noir qui défile à l'écran avant les images de fiction. Ces éléments jouent sur le point de vue des spectateurs concernant la suite du film. Bien que le film soit quelque peu inspiré des événements entourant le tueur en série Ed Gein, le fait réel dont il est véritablement question ici se situe au niveau du sous-texte. Ce dernier révèle une Amérique en déroute qui envoie ses jeunes au Vietnam combattre le mal alors que les vrais problèmes se localisent à l'intérieur même des États-Unis : le chômage et la société de consommation dévorent ce pays dicté par l'argent<sup>22</sup>. Aussi, les parents sont absents, laissant une nouvelle génération à elle-même sans modèle pour la guider. C'est l'époque du *flower power* où les enfants n'en font qu'à leurs têtes. L'Amérique s'engloutit elle-même. Dans *The Texas Chainsaw Massacre* (1974), c'est par le cannibalisme et le massacre des jeunes que cette lecture de l'Amérique est livrée. Or, l'absence de plusieurs de ces éléments dans le remake transforme automatiquement le sous-texte. Sur ce sujet, Donato Totaro mentionne, en comparant les deux versions, que :

Another important difference is that the remake is entirely stripped of the original's social satire on rampant consumerism (reflected in the act of cannibalism) and the economic effects of industrialisation, and consequently has none of the original's black humor and nuanced switches in tone. Sure the crazy family in the original is insane and despicable, but we can at least sympathize with their economic destruction as their old, manual labor style slaughterhouse methods are eclipsed by big industry, mechanised factory methods (2003).

Il est vrai que la version de 2003 de *The Texas Chainsaw Massacre* ne se concentre plus autant que l'original sur le cannibalisme et surtout une industrialisation qui ne nous surprend plus. Dans la première version, l'héroïne du film, Sally, subissait un horrible supplice dans cette longue scène où elle est invitée (de force) par la famille à un souper où la chair humaine est au menu. Lors de ce repas, elle sert elle-même d'apéritif, alors que le doyen de la famille lui suce le sang à même le doigt. Dans le remake de Nispel, le souper a été retiré. Seuls

---

<sup>22</sup> À l'époque, Richard Nixon est au pouvoir et il promeut une politique basée sur la société de consommation, politique dénoncée dans plusieurs autres films, dont *Dawn of The Dead* de George A. Romero.

quelques clins d'œil au spectateur-connaisseur de l'original peuvent révéler que la famille est cannibale : le shérif emballe l'autostoppeuse pour la conserver entre autres. La narration du remake se déroule toujours dans les années 70. Cependant, le public d'aujourd'hui n'a plus aucun lien avec l'atmosphère qui régnait en Amérique dans les années 70. Il faut comprendre que l'original n'est pas un film sur le conflit vietnamien ou sur le chômage, il n'en fait nullement mention; c'est pourquoi il faut parler de sous-texte et non de texte : le remake ne peut tout simplement pas refléter quelque chose qui n'est pas dans l'air de son temps. Le massacre de ces jeunes dans la nouvelle version doit trouver un lien avec son époque.

Du côté d'*Halloween* (1978), Florent Christol avait proposé une analyse intéressante sur la fête d'Halloween et le retour du refoulé. Dans celle-ci, il remonte aux origines de la fête pour expliquer les actes commis par Myers ainsi que pour dévoiler le sous-texte du film. En fait, le nom Halloween provient au départ de *All Hollow's Eve*, une fête chrétienne qui n'a lieu qu'en Amérique. Christol décrit ces « festivités » de la sorte : « C'était également une période propice aux activités occultes, où les défunts étaient censés revenir sur terre pour retourner auprès de leur famille » (2010a, p. 107). Il continue un peu plus loin en mentionnant que : « ce retour littéral des morts peut être interprété de façon plus métaphorique. Selon David Skal<sup>23</sup>, le “retour des morts” est une allégorie signifiant le retour ou la manifestation de tout ce qui a été enterré, refoulé, ou étouffé par les vivants » (*ibid.*). Puis, Christol parvient à ce constat qui ne peut être mieux expliqué que par lui-même :

À partir de la fin des années 1950, l'Amérique commence à douter de ses mythes fondateurs. Le conflit vietnamien, relayé par les écrans de télévision, innerve la société américaine et suscite la révolte. Les interdits tombent, laissant place à de nouvelles libertés. Le refoulé refait surface. Les *Sixties*, avec ses drogues, son effervescence, sa licence sexuelle, renouent avec des excès carnavalesques jamais complètement réprimés (Christol 2010a, p. 108).

La jeunesse américaine ne pense qu'à s'amuser, laissant les problèmes réels de côté. Le monstre, cet agent du refoulement, n'a d'autre choix que d'apparaître et de faire disparaître

---

<sup>23</sup> David Skal est un historien de la culture américaine, écrivain et réalisateur qui se spécialise dans l'horreur et la science-fiction.

cette jeunesse qui semble entraîner l'Amérique vers l'abîme. Il a été possible de constater que l'*Halloween* de Rob Zombie ne tourne plus autour de la fête d'Halloween en tant que telle, mais bien autour du personnage de Michael. Dans ce film, il n'est pas question à première vue du refoulé, des esprits du passé ou de remettre l'Amérique dans un droit chemin, il s'agit de l'histoire d'un homme qui entreprend de retrouver sa sœur après s'être évadé de l'asile. Ce retour aurait bien pu se faire un autre jour. Il se trouve que Zombie ne fait plus appel, comme Carpenter l'avait instauré, aux mythes entourant la fête d'Halloween.

En fait, l'élimination du sous-texte ne serait pas visible seulement dans *The Texas Chainsaw Massacre* et *Halloween*, selon Adam Lowenstein, il se retrouverait dans tous les remakes :

I would argue that the new *Nightmare* is symptomatic to certain tendencies within the horror remake phenomenon of the 2000s. The new *Nightmare* and its brethren (particularly the reduxes of *The Texas Chainsaw Massacre* and *Last House on the Left*) often remember the genre-coded sensations of horror generated by the originals, but just as often forget how that horror was embedded in ideas of community that provided the films with a cultural and political urgency. The results are remakes that pay a heavy toll for their nostalgic investments in the horror genre's past: this nostalgia overwhelms opportunities to confront the communal politics of the present (2010, p. 18).

En voulant promouvoir le côté nostalgique de ces films, les réalisateurs semblent passer à côté de « l'idée de communauté » qui fournissait le sous-texte socioculturel et politique des anciennes versions. Toutefois, c'est peut-être dû à une communauté qui semble inexistante de nos jours que le sous-texte qui est cessé la refléter semble absent. Il s'agit d'une société fortement individualiste alors que chacun s'occupe de soi sans porter attention à autrui. Les besoins personnels de chaque individu prédominent devant l'idée de société. En fait, les remakes font table rase de toute idée de communauté. Cet éclat de la communauté est aussi visible à même les groupes de jeunes présents dans les remakes. Il se trouve que certains membres cachent leurs réelles intentions aux autres comme c'est le cas dans *Friday the 13th* (2009) et *The Texas Chainsaw Massacre* (2003) alors que certains détournent le but premier des vacances afin de faire du trafic de narcotiques. Plusieurs personnages narcissiques font aussi leurs apparitions. Les plus marquants sont probablement l'hôte dans *Friday the 13th*



(2009) dont l'entraide et le partage ne font pas partie de ses qualités et le docteur Loomis dans *Halloween* (2007) qui utilise la notoriété de Myers afin de vendre des livres. Cependant, la cupidité et l'arrogance de Loomis sont davantage mises en évidence dans la suite de 2009.

De nos jours, la technologie est omniprésente à un point tel qu'elle a pris le dessus sur le contact humain. Chacun se retrouve dans sa petite bulle, où le monde virtuel créé sur internet semble plus important que celui présent dans le monde réel. Ceci va de pair avec ce qu'avance Lowenstein : « The new *Nightmare's* inability to imagine community is all the more striking in a digital era that offers a plethora of new opportunities for virtual socializing » (*ibid.*, p. 19). Alors que l'ancienne Nancy trouvait réponse à ses questions selon les expériences qu'elle vivait, ses rêves et les discussions qu'elle entretenait avec ses amis, la nouvelle Nancy, pour sa part, les trouve en partie grâce à internet.

Comme Lowenstein l'indique, il n'est plus question de parents sur le point de divorcer. La fissure familiale atteint de nouveaux sommets alors qu'un des parents est totalement absent du long-métrage; la situation familiale est indéfinie. Rien n'explique ce vide parental. En fait, la cause n'est pas importante, c'est plutôt le résultat qui compte alors que la famille est incomplète. Ainsi, Nancy n'a qu'une mère, son père n'est jamais mentionné. Même chose pour Quintin, alors que dans sa situation, c'est sa mère qui est tenue à l'écart. De plus, tous liens entre les jeunes sont brisés, tant sur le plan intime alors que l'équivalent de Tina et Rob sont sexuellement inactif comparativement au film original, que sur le plan de l'amitié, car les jeunes sont séparés afin qu'aucun d'eux n'ait de souvenirs de leurs mésaventures. Par ailleurs, il est remarquable de voir que dans cette version, la police n'a jamais été mise au courant des agissements de Freddy auprès des enfants. Les parents ne font même plus appel à la justice, ils font directement, sans détour, leur propre loi.

Cette idée élaborée dans le *A Nightmare on Elm Street* de 2010 semble bien être le constat présent dans tous les remakes : une société en déroute, non pas comme avant alors qu'un événement quelconque la liait, mais bien en débandade, car elle n'est plus unie; le manque de cohésion entre tous ses membres crée le monstre et son massacre. Ceci reflète grandement une société basée sur l'individualisme, où chacun passe outre l'idée de

communauté. La société n'arrivant pas à rassembler ses membres s'effrite. La cohésion est de plus en plus laborieuse; elle n'avance plus vers un but précis, mais bien vers autant de finalités qu'il y a de membres. Ultimement, ceci ne peut que causer sa perte. C'est dans cet effritement que le monstre surgit, fabriqué de toute pièce par le manque de lien, par l'inaction des individus envers la communauté. Cependant, cette vague de remakes qui fait appel aux monstres du passé a sûrement une explication. Cette citation d'Andrew Patrick Nelson apporte une partie de la réponse :

The monster that explicitly threatens the community within a particular horror picture is a vengeful representation of whatever the dominant ideology deems a subversive threat to American society – empowered women, communists, teenage sexuality, terrorists – and it is thus trying to “repress” in order to maintain control and stability (dans Hantke 2010, p. 115).

Tous les monstres qui « reviennent » sont d'une certaine façon eux-mêmes une sorte de retour du refoulé. Bien que tous ces films soient plus sanglants et plus violents, je crois que la composante sur laquelle il faut s'attarder le plus est celle de l'origine du mal. Au tout début du chapitre, il a été démontré que le côté fantastique de tous les films à l'étude avait été remis au profit d'une logique « réaliste ». Le monstre n'est pas créé par la communauté, mais par la famille directement (mis à part Freddy<sup>24</sup>). Il est donc le produit d'une corrélation d'éléments intérieurs inaccessibles, car le tout est fait à l'abri des regards dans l'entourage familial. Personne ne pourrait se douter : la communauté n'y porte pas attention, elle est inexistante alors que chacun agit selon ses propres intérêts.

Ces monstres mythiques des *slashers* refont surface alors que l'Amérique est en déroute, tout comme c'était le cas lors de l'Âge d'or, mais pour de nouvelles raisons. Pour reprendre les mots de Trencansky en parlant de ces monstres, « They are walking symbols of the repressed and denied » (2001, p. 71). En lien avec ceci, Frost évoque un geste que le vieil homme porte pour invoquer l'arrivée de Leatherface dans la version de 2003 : « Banging his cane on the ground and bellowing “come on boy, bring it,” he summons Leatherface who

---

<sup>24</sup> Il est créé par des parents que ne font pas appel à la communauté et le système de justice qu'elle a instaurés.

emerges wielding his trademark tool of death and dismemberment » (Frost 2009, p. 69). La touche symbolique (et même nostalgique) émane de cette scène. Ici, Leatherface refait littéralement surface; il sort des six pieds sous terre d'où il avait été délaissé. Ce monstre d'outre-tombe et ses congénères sont maintenant de retour, bien vivants, et ce, afin de remettre l'Amérique sur le droit chemin.

## Conclusion

Dans un premier temps, la présente étude nous a permis de constater que le remake, sans être un genre à part entière, s'exécute selon les mêmes principes, c'est-à-dire en utilisant des éléments-clés qui constituent son film source, et ce, conformément à une approche sémantico-syntaxique. Le film refait exploite des répétitions et des variations de ces éléments-clés afin de produire un film semblable, mais différent à la fois. Le dosage de ces composantes est primordial pour le film, car s'il y a trop de répétitions, les spectateurs se retrouvent devant un déjà-vu : un film refait inutilement. À l'opposé, un trop grand nombre de variations et le film refait s'éloigne de son original, penchant plus vers un nouveau film qu'un remake.

De plus, cette analyse a permis de révéler d'énormes transformations dans la conception des films d'horreur et dès lors de la représentation du mal et de la violence qui en découle. Cette dernière affirmation provient de plusieurs éléments qui, néanmoins, tournent tous autour du même facteur déterminant : la fascination pour le tueur. Il s'agit du point de départ de toutes modifications. À l'époque, le hors champ était utilisé pour cacher le monstre et la majorité de ses actes de violence; de nos jours, le monstre s'approprie l'écran. Il est omniprésent, étant la vedette de ces films, celui qui attire les foules; il faut donc le voir, l'exhiber et surtout illustrer ses gestes dans les moindres détails. Cette façon de faire redéfinit le sous-genre, alors que le point de vue subjectif, un élément d'envergure lors du premier cycle, n'est plus; le tueur ne se situe plus derrière la caméra ou dans le hors champ, il est devant celle-ci. Le *stalking* fait place au *showing*.

Le gore a continué son ascension qui a démarré durant l'ère pionnière du *slasher*. Il est en fait devenu la normalité. Ceci provoque bien plus de conséquences que la vision de démembrements et de sang à profusion à l'écran; il joue aussi sur le type de film que les spectateurs ont l'occasion de visionner. Le cycle originel les avait habitués à des films basés sur l'atmosphère où le réalisateur s'efforçait d'engendrer la peur en eux. Le tueur, rarement à l'écran, caché derrière un objet ou dans le hors champ, instaurait la crainte et l'angoisse liées à

son éventuel surgissement à l'écran. De multiples questionnements (qui, quand, où, comment) rongeaient les spectateurs dans leurs attentes de la prochaine attaque. De leur côté, les remakes ont délaissé cette atmosphère d'incertitude pour tout mettre à la vue. En plus du gore, la longueur des supplices subis par les victimes ainsi que leurs agonies sont devenues la norme alors qu'elles sont au centre de chaque meurtre.

En plus de ces éléments, les remakes se sont avérés être des films plus violents, car le nombre de victimes est toujours à la hausse. Ce dernier a en fait doublé depuis l'Âge d'or. En effet, comme on l'a déjà mentionné plus haut, c'est le tueur qui fascine : il faut donc le voir et le mettre à l'œuvre le plus souvent possible. Il est à noter que le ratio d'hommes victimes comparativement à celui de la gent féminine est plus élevé comme à l'habitude. En revanche, c'est bien une femme qui donne le coup de grâce provisoire au tueur. Cette dernière s'éloigne de l'ancienne conception d'une *final girl* masculine, alors que désormais elle représente une femme forte, mais féminine qui a les ressources nécessaires pour éliminer le monstre, malgré le fait qu'elle obtienne souvent de l'aide lors du dernier affrontement.

Finalement, il a été possible de voir que les remakes transforment la logique préalablement instaurée par les premiers films du sous-genre. Ceci réside dans cet effacement le plus total des éléments mythiques au profit d'un arrimage traumatique. Les remakes remettent en question la nature humaine. Le cycle originel nous avait habitués à l'image du mal qui ne s'incarne pas : une sorte de démon ou du moins quelque chose d'autre qu'un homme. Cette force surnaturelle permettait au final une distanciation avec les spectateurs; le mal ne fait pas partie de nous, il vient d'ailleurs. Toutefois, dans les remakes, le mal a fini par se former chez l'homme. Il y a maintenant une proximité, une incarnation du mal. Ce dernier est humain, résultat d'un traumatisme souvent subi durant sa jeunesse. Dès lors, chaque film refait met le tueur dans son contexte, l'origine de sa déviance est illustrée, donnant ainsi une raison à ses agissements. L'inexpliqué est maintenant explicable, ce qui mène impérativement à une victimisation du tueur. Ce n'est pas sa faute, il n'est pas le « mal », mais il l'est devenu à la suite des mauvais traitements qu'il a reçus alors qu'il était encore jeune et innocent. Ces actes de violence découlent majoritairement de la famille immédiate du tueur; elle est la provenance du trauma. Ainsi, la nouvelle ère incorpore la famille du tueur; famille

dysfonctionnelle entre ses membres ou relativement à la société en général. De plus, il est possible de constater que le lien social est dégradé, non pas seulement dans l'entourage immédiat du tueur, mais bien à l'ensemble du film, tous personnages confondus. À l'époque, l'agent de l'agression était une création de la société dont tous les membres allaient ensemble dans une direction. Or, une nouvelle réalité est proposée dans les remakes : la société est en déroute, car elle n'est plus unie. C'est une société individualiste qui crée le monstre. Personne ne semble vouloir freiner la maltraitance, chacun n'étant préoccupé que par ses propres affaires. Dans les années 70-80, les *slashers* furent créés alors que la société américaine était en déroute. Les remakes de ces films arrivent alors que la société de leur époque est elle aussi en déroute, mais pour une autre raison, car elle n'est plus unie.

Les films de genre nous en apprennent énormément sur la société d'où ils proviennent, celle du moment de leurs créations. Ils sont en quelque sorte le reflet de ce qui s'y produit. Évidemment, ceci n'est pas toujours visible à la sortie du film, mais le sous-texte est toujours un élément fort intéressant qui émerge d'une certaine façon un jour ou l'autre. La présente analyse a révélé les nouvelles façons de concevoir les films présentés à une société donnée à une époque donnée, en plus de souligner l'évolution de cette dernière à même les films. Pour la société, plusieurs dogmes sont tombés au cours des années passées. Le cinéma d'horreur étant un cinéma de la transgression, il a réussi à repousser les limites, passant d'un cinéma qui hésite à montrer à une certaine obligation de tout montrer.

Plusieurs peuvent être scandalisés d'un tel comportement, de cette manière d'agir des producteurs et réalisateurs qui délaissent de plus en plus les victimes qui ne deviennent que des chiffres par rapport à ce monstre, personnage très développé, qui est devenu plus que jamais le point central des films. Ces films semblent être le miroir d'une réalité où la société glorifie son tueur, une société qui veut tout savoir sur lui, les raisons qui l'ont poussé à commettre de tels gestes. Alors que le tueur est sous le feu des projecteurs, ses victimes restent dans l'ombre, n'étant dans la majorité des cas qu'une statistique. C'est le tueur qui fascine, qui accomplit l'acte incompréhensible que tous cherchent à comprendre. Les tueurs coupent cette dangereuse routine, ils font vivre un événement d'envergure. Ce dernier obsède, il n'est pas la norme, il est surréel d'une certaine façon, plus grand que nature. Chaque personne cherche le

prétexte, tente de rationaliser cette tragédie incompréhensible. Les experts vont se prononcer, les médias vont tenter de démystifier l'événement, mais surtout le tueur derrière celui-ci. La vénération que procurent les médias de masse aux tueurs révèle une bien triste réalité. L'affaire Magnotta est un bon exemple surtout en considérant que le meurtre accessible sur internet fut visionné abondamment et le sera encore éternellement.

Considérant le comportement des médias, il est étonnant que nombreux s'offusquent de la violence retrouvée dans certains films, dont les *slashers* (avec leur intrigue d'élimination) doivent être au premier rang. Or, il ne s'agira toujours que de fiction, comparativement à des événements réels : le détachement est-il le même? N'est-il pas plus macabre de s'intéresser à de vrais meurtres? Peut-on en vouloir au réalisateur et producteur des *slashers* d'illustrer la vie de leur vedette, de leur monstre? L'explication de la raison, cette sorte de victimisation, influence grandement l'image du monstre et semble le dégager de toute responsabilité. La faute directe ne lui revient plus. C'est maintenant l'erreur de l'autre, de l'éducation et des expériences qu'il a vécues en grandissant. N'y aurait-il pas là un certain reflet de la société?

## Bibliographie

- Altman, Rick. 2006. *Film/Genre*. London : BFI Publishing.
- Anderson, John. 2009. « Retrofitting That Hockey Mask ». *The New York Times*, (8 février), p. AR13.
- Barnes, Jonathan et Mark Kermode. 2003. « What a Carve Up ». *Sight & Sound*, vol. 13, n° 12 (décembre), p. 12-16, 54-55.
- Bazin, André. 1952. « Remade in USA ». *Cahiers du cinéma*, n° 11 (avril), p. 54-59.
- Beaurain, Nicole (dir.). 2005. *Le cinéma populaire et ses idéologies*. Paris : L'Harmattan.
- Bégin, Richard (dir.), Bernard Perron (dir.) et Lucie Roy (dir.). 2012. *Figures de violence*. Paris : L'Harmattan.
- Benaïm, Stéphane. 2004. « Massacre à la tronçonneuse : voyage au bout de la nuit ». *L'Écran fantastique*, n° 239 (janvier), p. 6.
- Brewer, Chad. 2009. « The Stereotypic Portrayal of Women in Slasher Films : Then Versus Now ». Mémoire de maîtrise, Baton Rouge, Louisiana State University.
- Brickman, Barbara Jane. 2011. « Brothers, Sisters, and Chainsaws : The Slasher Film as Lucus for Sibling Rivalry ». *Quarterly Review of Film and Video*, vol. 28, n° 2, p. 135-154.
- Briefel, Aviva. 2005. « Monster Pains : Masochism, Menstruation, and Identification in the Horror Film ». *Film Quarterly*, vol. 58, n° 3 (printemps), p. 16-27.
- Cerminara, Mike. 2007. « Versus : *Black Christmas* 1974 vs 2006 ». *Contamination*, n° 3 (hiver), p. 28.
- Cherry, Brigid. 2009. *Horror*. London ; New York : Routledge.
- Charbonneau, Alain. 1993. « Les mots de la violence ». *24 images*, n° 66, p. 26-28.
- Christensen, Kyle. 2011. « The Final Girl Versus Wes Craven's *A Nightmare on Elm Street* : Proposing a Stronger Model of Feminism in Slasher Horror Cinema ». *Studies in Popular Culture*, vol. 34, n° 1 (automne), p. 23-47.
- Christol, Florent. 2010a. « Était-ce bien le croquemitaine? : pour une démystification d'*Halloween* ». *CinémAction*, n° 136 (septembre), p. 105-111.



- Christol, Florent. 2010b. « Le gore, modalité virale du cinéma hollywoodien ». *Cinémas*, vol. 20, n° 2-3 (printemps), p. 97-117.
- Church, David. 2006. « Return of the Return of the Repressed : Notes on the American Horror Film (1991-2006) ». En ligne. *Offscreen*, vol. 10, n° 10 (25 novembre). < [http://www.offscreen.com/index.php/phile/essays/return\\_of\\_the\\_repressed/](http://www.offscreen.com/index.php/phile/essays/return_of_the_repressed/) >.
- Clover, Carol J. 1987. « Her Body, Himself: Gender in the Slasher Film ». *Representations*, Special Issue : Misogyny, Misandry, and Misanthropy, n° 20 (automne), p. 187-228.
- Clover, Carol J. 1993. *Men, Women, and Chain Saws : Gender in the Modern Horror Film*. Princeton, New Jersey : Princeton University Press.
- Connelly, Kelly. 2007. « From Final Girl to Final Woman : Defeating the Male Monster in *Halloween* and *Halloween H20* ». *Journal of Popular Film and Television*, vol. 35, n° 1 (printemps), p. 12-20.
- Conrich, Ian (dir.) et David Wood (dir.). 2004. *The Cinema of John Carpenter : The Technique of Terror*. London ; New York : Wallflower Press.
- Conrich, Ian (dir.). 2010. *Horror Zone : The Cultural Experience of Contemporary Horror Cinema*. London : I. B. Tauris.
- Constantineau, Sara. 2011. « *Black Christmas* : The Slasher Film was Made In Canada ». *CineAction*, n° 82-83 (hiver), p. 58-63.
- Cooper, Jeffrey. 1987. *The Nightmare on Elm Street Companion : The Official Guide to America's Favorite Fiend*. New York : St. Martin's Press.
- Costeix, Éric. 2005. *Cinéma et pensée visuelle : regard sur le cinéma de John Carpenter*. Paris : Harmattan.
- Cowan, Gloria et Margaret O'Brien. 1990. « Gender and Survival vs. Death in Slasher Films : A Content Analysis ». *Sex Roles*, vol. 23, n° 3-4 (août), p. 187-196.
- Craven, Wes. 1996. « MPAA : The Horror in my Life ». *Films in Reviews*, vol. 47 (janvier-février), p. 34.
- Curry, Christopher William. 2007. « Violence and Horror : The Anti-technology of Subjectivity ». Mémoire de maîtrise, Louisville, University of Louisville.
- Debelle, Thomas. 2006. « Le classique de Carpenter : *Halloween* ». *L'Écran fantastique*, n° 264 (avril), p. 56-59.

- Derry, Charles. 2009. *Dark Dreams 2.0 : A Psychological History of The Modern Horror Film From The 1950s to The 21st Century*. Jefferson, N.C. : McFarland & Compagny.
- Dika, Vera. 1990. *Games of Terror : Halloween, Friday the 13th, and the Films of the Stalker Cycle*. Rutherford, N.J. : Fairleigh Dickinson University Press ; London : Associated University Presses.
- Dixon, Wheeler W. 2010. *A History of Horror*. New Brunswick, N.J. : Rutgers University Press.
- Duclos, Denis. 2005. *Le complexe du loup-garou*. Paris : Découverte.
- Dufour, Éric. 2006. *Le cinéma d'horreur et ses figures*. Paris : Presses universitaires de France.
- Eco, Umberto (trad. Par Marie-Christine Gamberini). 1994. « Innovation et répétition : entre esthétique moderne et post-moderne » *Réseaux*, vol. 12, n° 68, p. 9-26.
- Essman, Scott. (trad. par Yann Labrecque). 2009. « Vendredi 13 : une nouvelle jeunesse pour Jason : Marcus Nispel, travailleur de l'urgence ». *L'Écran fantastique*, n° 295 (février), p. 62-64.
- Ethis, Emmanuel. 2011. *Sociologie du cinéma et de ses publics*. Paris : Armand Colin.
- Faggion, Lucien (dir.) et Christophe Regina (dir.). 2013. *Dictionnaire de la méchanceté*. Paris : Max Milo.
- Forrest, Jennifer et Leonard R. Koos (dir.). 2002. *Dead Ringers : The Remake in Theory and Practice*. Albany : State University of New York Press.
- Francis, James Jr. 2010. « Recycled Fear : The Contemporary Horror Remake as American Cinema Industry Standard ». Dissertation, Thèse de doctorat, Murfreesboro, Middle Tennessee State University.
- Frost, Craig. 2009. « Erasing the B out of Bad Cinema : Remaking Identity in *The Texas Chainsaw Massacre* ». *COLLOQUY text theory critique*, n° 18 (décembre), p. 61-75.
- Garsault, Alain. 1989. « Michael, Jason, Freddy ou le trio infernal ». *Positif*, n° 343 (septembre), p. 50-53.
- Genette, Gérard. 1979. *Introduction à l'architexte*. Paris : Éditions du Seuil.
- Genette, Gérard. 1982. *Palimpsestes : la littérature au second degré*. Paris : Éditions du Seuil.

- Gill, Pat. 2002. « The Monstrous Years : Teens, Slasher Films, and the Family ». *Journal of Film and Video*, vol. 54, n° 4 (hiver), p. 16-30.
- Grant, Barry K. 1986. *Film Genre Reader*. Austin : University of Texas Press.
- Grant, Barry K. 1996. *The Dread of Difference : Gender and the Horror Film*. Austin : University of Texas Press.
- Grant, Barry K. 2012. *Film Genre Reader IV*. Austin, Tex. : University of Texas Press.
- Gravel, Jean-Philippe. 2010. « Dans l'abîme du rêve ». *Ciné-Bulles*, vol. 28, n° 1 (hiver), p. 46-49.
- Grønstad, Asbjørn. 2008. *Transfigurations : Violence, Death and Masculinity in American Cinema*. Amsterdam : Amsterdam University Press.
- Guido, Laurent (dir.). 2006. *Les peurs de Hollywood : phobies sociales dans le cinéma fantastique américain*. Lausanne : Éditions Anipodes.
- Hantke, Steffen. 2009. « Counting Down : The Elimination Plot in Horror Film and Beyond ». *Storytelling*, vol. 9, n° 1, p. 19-36.
- Hantke, Steffen (dir.). 2010. *American Horror Film : The Genre at The Turn of The Millennium*. Jackson : University Press of Mississippi.
- Heba, Gary. 1995. « Everyday Nightmares. The Rhetoric of Social Horror in the *Nightmare on Elm Street* Series ». *Journal of Popular Film and Television*, vol. 23, n° 3 (automne), p. 106-115.
- Horton, Andrew et Stuart Y. McDougal. 1998. *Play It Again, Sam : Retakes on Remakes*. Berkeley : University of California Press.
- Humphries, Reynold. 2002. *The American Horror Film : An Introduction*. Edinburgh : Edinburgh University Press.
- Jones, Mike. 2012. « Shock Horror : Genre, Audience and the Anatomy of Fear ». *Screen Education*, n° 65, p. 96-106.
- Kawin, Bruce F. 2012. *Horror and the Horror Film*. London ; New York : Anthem Press.
- Keisner, Jody. 2008. « Do you Want to Watch? A Study of the Visual Rhetoric of the Postmodern Horror Film ». *Women's Studies : An inter-disciplinary journal*, vol. 37, n° 4, p. 411-427.
- Kendrick, James. 2009a. *Hollywood Bloodshed : Violence in 1980s American Cinema*. Carbondale : Southern Illinois University Press.

- Kendrick, James. 2009b. « Razors in the Dreamscape : Revisiting *A Nightmare on Elm Street* and the Slasher Film ». *Film Criticism*, vol. 33, n° 3 (printemps), p. 17-33.
- Kerswell, J.A. 2012. *The Slasher Movie Book*. Chicago : Chicago Review Press.
- Kracauer, Siegfried. 2009. *De Caligari à Hitler : une histoire psychologique du cinéma allemand*. Lausanne : L'Âge d'Homme.
- Kristeva, Julia. 1969. *Sēmeiōtikē : recherches pour une sémanalyse*. Paris : Éditions du Seuil.
- Kristeva, Julia. 1983. *Pouvoirs de l'horreur : essai sur l'abjection*. Paris : Éditions du Seuil.
- Labbé, Denis et Gilbert Millet. 2005. *Le fantastique*. Paris : Belin.
- Lebecque, Yann. 2010. « *Freddy : les griffes de la nuit* : un remake inutile ». *L'Écran fantastique*, n° 310 (juin), p. 23.
- Lee, Nathan. 2008. « The Return of the Return of the Repressed! Risen from the Grave and... ». *Film Comment*, vol. 44, n° 2 (mars-avril), p. 24-28.
- Linz, Daniel et Edward Donnerstein. 1994. « Dialogue : Sex and Violence in Slasher Films : A Reinterpretation ». *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, vol. 38, n° 2 (mai), p. 243-246.
- Lizardi, Ryan. 2010. « “ Re-Imagining ” Hegemony and Misogyny in the Contemporary Slasher Remake ». *Journal of Popular Film & Television*, vol. 38, n° 3 (juillet), p. 113-121.
- Lowenstein, Adam. 2010. « Alone on Elm Street ». *Film Quarterly*, vol. 64, n° 1 (automne), p. 18-22.
- Luque, Sarah, Fred Molitor et Burry S. Sapolsky. 2003. « Sex and Violence in Slasher Films : Re-examining the Assumptions ». *Journalism & Mass Communication Quarterly*, vol. 80, n° 28 (printemps), p. 28-38.
- Magistrale, Tony. 2005. *Abject Terrors : Surveying The Modern and Postmodern Horror Film*. New York : Peter Lang.
- Markovitz, Jonathan. 2000. « Female Paranoia as Survival Skill : Reason or Pathology in *A Nightmare on Elm Street*? ». *Quartely Review of Film and Video*, vol. 17, n° 3, p. 211-220.
- Marzano, Michela. 2009. *Visages de la peur*. Paris : Presses universitaires de France.

- Matarasso, David et Stéphane du Mesnildot. 1996. « *Les Griffes de la nuit* ». *L'Écran fantastique*, n° 156 (décembre), p. 52-53.
- McCarty, John. 1984. *Splatter Movies : Breaking the Last Taboo of the Screen*. New York : St. Martin's Press.
- McCarty, John. 1986. *Psychos : Eighty Years of Mad Movies, Maniacs, and Murderous Deeds*. New York : St. Martin's Press.
- Merritt, Naomi. 2010. « Cannibalistic Capitalism and Other American Delicacies : A Batailllean Taste of *The Texas Chain Saw Massacre* ». *Film-Philosophy*, vol. 14, n° 1, p. 202-231.
- Millet, Gilbert et Denis Labbé. 2005. *Le fanstastique*. Paris : Belin.
- Moine, Raphaëlle. 2005. *Les genres du cinéma*. Paris : A. Colin.
- Moine, Raphaëlle. 2007. *Remakes : les films français à Hollywood*. Paris : CNRS.
- Molitor, Fred et Barry S. Sapolsky. 1993. « Profile : Sex, Violence, and Victimization in Slasher Films ». *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, vol. 37, n° 2, p. 233-242.
- Murphy, Jo. 2011. « Re-Presenting Fear : The Slasher Remake as Cumulative Hypertext ». Mémoire de maîtrise, Dunedin, University of Otago.
- Nacache, Jacqueline. 1999. « Comment penser les remakes américains? ». *Positif*, n° 460 (juin), p. 76-80.
- Neale, Steve. 1981. « *Halloween* : Suspense, Agression and the Look ». *Framework*, n° 14 (printemps), p. 25-29.
- Neroni, Hilary. 2005. *The violent Woman : Feminity, Narrative, and Violence in Contemporary American Cinema*. Albany : State University of New York Press.
- Newman, Kim. 2011. *Nightmare Movies : Horror on Screen Since the 1960s*. London; New York : Bloomsbury.
- Norden, Martin F. (dir.). 2007. *The Changing Face of Evil in Film and Television*. Amsterdam ; New York, NY : Rodopi.
- Nowell, Richard. 2011a. « "There's More Than One Way to Lose Your Heart " : The American Film Industry, Early Teen Slasher Films, and Female Youth ». *Cinema Journal*, vol. 51, n° 1 (automne), p. 115-140.

- Nowell, Richard. 2011b. *Blood Money : A History of the First Teen Slasher Film Cycle*. New York : Continuum.
- Odin, Roger. 2000. *De la fiction*. Bruxelles : De Boeck Université.
- Parker, James. 2009. « Don't Fear the Reaper ». *The Atlantic Monthly*, vol. 303, n° 3 (avril), p. 36-37.
- Parker, Sarah K. 2001. « Women in Horror : The Female Hero ». Mémoire de maîtrise, Toronto, York University.
- Penso, Gilles. 2009. « Vendredi 13 : retour à Crystal Lake ». *L'Écran fantastique*, n° 296 (mars), p. 20.
- Perrett, Roy W. 2002. « Evil and Human Nature ». *The Monist*, vol. 85, n° 2 (avril), p. 304-319.
- Peyras, Patrice. 1995. « Autopsie du giallo ». *CinémAction*, n° 74, p. 48-60.
- Pierron, Agnès (dir.). 1995. *Le grand guignol : le théâtre des peurs de la belle époque*. Paris : R. Laffont.
- Phillips, Kendall R. 2012. *Dark Directions : Romero, Craven, Carpenter, and the Modern Horror Film*. Carbondale : Southern Illinois University Press.
- Pinedo, Isabel. 1996. « Recreational Terror : Postmodern Elements of the Contemporary Horror Film ». *Journal of Film and Video*, vol. 48, n° 1-2 (printemps-été), p. 17-31.
- Prince, Stephen. 2003. *Classical Film Violence : Designing and Regulating Brutality in Hollywood cinema, 1930-1968*. New Brunswick, NJ : Rutgers University Press.
- Proctor, William. 2012. « Regeneration & Rebirth : Anatomy of the Franchise Reboot ». *Scope : An Online Journal of Film and Television Studies*, n° 22 (février), p. 1-19.
- Quaresima, Leonardo. 2002. « "Loving Texts Two at a Time : The Film Remake" ». *Cinémas*, vol. 12, n° 3 (printemps), p. 73-84.
- Rathgeb, Douglas L. 1991. « Bogeyman From the ID : Nightmare and Reality in *Halloween* and *A Nightmare on Elm Street* ». *Journal of Popular Film and Television*, vol. 19, n° 1, p. 36-43.
- Rockoff, Adam. 2002. *Going to Pieces : The Rise and Fall of the Slasher Film, 1978-1986*. Jefferson, N.C. : McFarland & Co.
- Ross, Philippe. 1982. « Le gore : Boursoufflure sanglante du cinéma bis ». *La revue du cinéma*, n° 373 (juin), p. 79-98.

- Rouyer, Philippe. 1989. « Corps à gore ». *Positif*, n° 337 (mars), p. 51-53.
- Rouyer, Philippe. 1997. *Le cinéma gore : une esthétique du sang*. Paris : Cerf.
- Sainati, Augusto. 2005. « Jour de fête, la couleur progressive. Pour une théorie du remake », *Cinéma & Cie*, n° 7 (automne), p. 122-129.
- Schaeffer, Jean-Marie. 1989. *Qu'est-ce qu'un genre littéraire?*. Paris : Éditions du Seuil.
- Schneider, Steven Jay (dir.). 2003. *Dark Thoughts : Philosophic Reflections on Cinematic Horror*. Lanham, Md : Scarecrow Press.
- Schneider, Steven Jay (dir.). 2004. *Horror Film and Psychoanalysis : Freud's Worst Nightmare*. New York : Cambridge University Press.
- Sipière, Dominique. 2010. « Trente ans dans les collines : *The Hills Have Eyes*, du teen movie à l'hyper classicisme ». *CinémAction*, n° 136 (septembre), p. 157-166.
- Siskel, Gene. 1980. « *Friday the 13th* : More Bad Luck ». *Chicago Tribune* (12 mai), p. A3.
- Socias, Sébastien. 2008. « *Halloween* : quand Rob Zombie repeint au couteau le masque du démon ». *L'Écran fantastique*, n° 288 (juin), p. 98.
- Syder, Andrew. 2002. « Knowing the Rules : Postmodernism and the Horror Film ». *Spectator – The University of Southern California Journal of Film and Television*, vol. 22, n° 2 (automne), p. 78-88.
- Thoret, Jean-Baptiste et Luc Lagier. 1998. *Mythes et masques : les fantômes de John Carpenter*. Paris : Dreamland.
- Thoret, Jean-Baptiste. 2002. « *Massacre à la tronçonneuse* ». *CinémAction*, n° 103 (mars), p. 137-141.
- Totaro, Donato (trad. par Martin Girard). 1995. « Le cinéma d'horreur indépendant ». *Séquences*, n° 181 (novembre-décembre), p. 12-18.
- Totaro, Donato. 2002. « The Final Girl : A Few Thoughts on Feminism and Horror ». En ligne. *Offscreen*, (31 janvier).  
< [http://www.horschamp.qc.ca/new\\_offscreen/final\\_girl.html](http://www.horschamp.qc.ca/new_offscreen/final_girl.html) >.
- Totaro, Donato. 2003. « *Texas Chainsaw Massacre Redux* ». En ligne. *Offscreen*, (30 novembre).  
< [http://www.horschamp.qc.ca/new\\_offscreen/texaschainsaw\\_2003.html](http://www.horschamp.qc.ca/new_offscreen/texaschainsaw_2003.html) >.

- Trencansky, Sarah. 2001. « Final Girls and Terrible Youth : Transgression in 1980s Slasher Horror ». *Journal of Popular Film & Television*, vol. 29, n° 2 (été), p. 63-73.
- Todorov, Tzvetan. 1970. *Introduction à la littérature fantastique*. Paris : Éditions Du Seuil.
- Vandevyver, Stéphanie. 2006. « Petits meurtres entre amis : les slashers, un genre trop souvent galvaudé ». *L'Écran fantastique*, n° 261 (janvier), p. 56-61.
- Weaver III, James B. 1991. « Are “ Slasher ” Horror Films Sexually Violent? A Content Analysis » *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, vol. 35, n° 3 (été), p. 385-392.
- Weber-Houde, Aude. 2009. « *A Nightmare on Elm Street* et *Wes Craven's New Nightmare* de Wes Craven : Spécularité et métahorreur ». Mémoire de maîtrise, Montréal, Université du Québec à Montréal.
- Wee, Valerie. 2005. « The *Scream* Trilogy, “Hyperpostmodernism,” and the Late-Nineties Teen Slasher Film ». *Journal of Film and Video*, vol. 57, n° 3 (automne), p. 44-61.
- Welsh, Andrew. 2009. « Sex and Violence in the Slasher Horror Film : A Content Analysis of Gender Differences in the Depiction of Violence ». *Journal of Criminal Justice and Popular Culture*, vol. 16, n° 1, p. 1-25.
- Welsh, Andrew. 2010. « On the Perils of Living Dangerously in the Slasher Horror Film : Gender Differences in the Association Between Sexual Activity and Survival ». *Sex Roles*, vol. 62, n° 11-12 (juin), p. 762-773.
- Williams, Linda. 1991. « Film Bodies : Gender, Genre, and Excess ». *Quarterly*, vol. 44, n° 4 (été), p. 2-13.
- Wilson, Staci Layne. 2008. « *Vendredi 13* : plus qu'un remake, une renaissance! ». *L'Écran fantastique*, n° 291 (octobre), p. 76-79.
- Wood, Robin. 1978. « Return of the Repressed ». *Film Comment*, vol. 14, n° 4 (juillet-août), p. 25-32.
- Wyrick, Laura. 1998. « Horror at Century's End : Where Have All the Slashers Gone? ». *Pacific Coast Philology*, vol. 33, n° 2, p. 122-126.



## Filmographie

### Films principaux de l'étude

*A Nightmare on Elm Street*. 1984. Réalisation de Wes Craven. États-Unis. 91 min.

*A Nightmare on Elm Street*. 2010. Réalisation de Samuel Bayer. États-Unis. 95 min.

*Black Christmas*. 1974. Réalisation de Bob Clark. Canada. 98 min.

*Black Christmas*. 2006. Réalisation de Glen Morgan. Canada et États-Unis. 91 min.

*Friday the 13<sup>th</sup>*. 1980. Réalisation de Sean S. Cunningham. États-Unis. 95 min.

*Friday the 13<sup>th</sup>*. 2009. Réalisation de Marcus Nispel. États-Unis. 97 min.

*Friday the 13<sup>th</sup> part II*. 1981. Réalisation de Steve Miner. États-Unis. 87 min.

*Friday the 13<sup>th</sup> part III*. 1982. Réalisation de Steve Miner. États-Unis. 95 min.

*Halloween*. 1978. Réalisation de John Carpenter. États-Unis. 91 min.

*Halloween (Unrated)*. 2007. Réalisation de Rob Zombie. États-Unis. 121 min.

*Texas Chainsaw Massacre, The*. 1974. Réalisation de Tobe Hooper. États-Unis. 83 min.

*Texas Chainsaw Massacre, The*. 2003. Réalisation de Marcus Nispel. États-Unis. 98 min.

### Films supplémentaires mentionnés dans l'étude

*3 :10 to Yuma*. 1957. Réalisation de Delmer Daves. États-Unis. 92 min.

*3 :10 to Yuma*. 2007. Réalisation de James Mangold. États-Unis. 122 min.

*Amityville Horror*. 1979. Réalisation de Stuart Rosenberg. États-Unis. 117 min.

*Amityville Horror*. 2005. Réalisation de Andrew Douglas. États-Unis. 90 min.

*Assault on Precinct 13*. 1976. Réalisation de John Carpenter. États-Unis. 91 min.

*Assault on Precinct 13*. 2005. Réalisation de Jean-François Richet. États-Unis et France. 109 min.

*Bad News Bears, The*. 1976. Réalisation de Michael Ritchie. États-Unis. 102 min.

*Bad News Bears, The*. 2005. Réalisation de Richard Linklater. États-Unis. 113 min.

*Blood Feast*. 1963. Réalisation de Herschell Gordon Lewis. États-Unis. 67 min.

*Carrie*. 1976. Réalisation de Brian De Palma. États-Unis. 98 min.

*Dark Water*. 2005. Réalisation de Walter Salles. États-Unis. 105 min.

*Dawn of the Dead*. 1978. Réalisation de George A. Romero. États-Unis et Italie. 127 min.

*Dawn of the Dead*. 2004. Réalisation de Zack Snyder. États-Unis, Canada, France et Japon. 101 min.

*Dracula*. 1931. Réalisation de Tod Browning et Karl Freund. États-Unis. 75 min.

*Braindead*. 1992. Réalisation de Peter Jackson. Nouvelle-Zélande. 104 min.

*Dumb & Dumber*. 1994. Réalisation de Peter Farrelly et Bobby Farrelly. États-Unis. 107 min.

*Evil Dead, The*. 1981. Réalisation de Sam Raimi. États-Unis. 85 min.

*Evil Dead, The*. 2013. Réalisation de Fede Alvarez. États-Unis. 91 min.

*Friday the 13th part VIII : Jason Takes Manhattan*. 1989. Réalisation de Rob Hedden. États-Unis et Canada. 100 min.

*Grudge, The*. 2004. Réalisation de Takashi Shimizu. États-Unis et Japon. 92 min.

*Guess Who*. 2005. Réalisation de Kevin Rodney Sullivan. États-Unis. 105 min.

*Guess Who's Coming to Dinner*. 1967. Réalisation de Stanley Kramer. États-Unis. 108 min.

*Halloween II*. 1981. Réalisation de Rick Rosenthal. États-Unis. 92 min.

*Halloween II (Unrated Director's Cut)*. 2009. Réalisation de Rob Zombie. États-Unis. 119 min.

*Hills Have Eyes, The*. 1977. Réalisation de Wes Craven. États-Unis. 89 min.

*Hills Have Eyes, The*. 2006. Réalisation d'Alexandre Aja. États-Unis et France. 107 min.

*Honogurai mizu no soko kara*. 2002. Réalisation d'Hideo Nakata. Japon. 101 min.

*House on Sorority Row, The*. 1983. Réalisation de Mark Rosman. États-Unis. 91 min.

*Irréversible*. 2002. Réalisation de Gaspar Noé. France. 97 min.

*Jason X*. 2001. Réalisation de James Isaac. États-Unis. 91 min.

*Ju-on*. 2002. Réalisation de Takashi Shimizu. Japon. 92 min.

*Kairo*. 2001. Réalisation de Kiyoshi Kurosawa. Japon. 118 min.

*Karate Kid, The*. 1984. Réalisation de John G. Avildsen. États-Unis. 126 min.

*Karate Kid, The*. 2010. Réalisation de Harald Zwart. États-Unis et Chine. 140 min.

*King Kong*. 1933. Réalisation de Merian C. Cooper (non crédité) et Ernest B. Schoedsack (non crédité). États-Unis. 100 min.

*King Kong*. 1976. Réalisation de John Guillermin. États-Unis. 134 min.

*King Kong*. 2005. Réalisation de Peter Jackson. États-Unis, Allemagne et Nouvelle-Zélande. 187 min.

*Mummy, The*. 1932. Réalisation de Karl Freund. États-Unis. 73 min.

*My Bloody Valentine (Director's Cut)*. 1981. Réalisation de George Mihalka. Canada. 93 min.

*My Bloody Valentine 3D*. 2009. Réalisation de Patrick Lussier. États-Unis. 101 min.

*Passion of The Christ, The*. 2004. Réalisation de Mel Gibson. États-Unis. 127 min.

*Peeping Tom*. 1960. Réalisation de Michael Powell. Royaume-Uni. 101 min.

*Prom Night*. 1980. Réalisation de Paul Lynch. Canada. 89 min.

*Prom Night*. 2008. Réalisation de Nelson McCormick. Canada et États-Unis. 89 min.

*Psycho*. 1960. Réalisation d'Alfred Hitchcock. États-Unis. 109 min.

*Pulse*. 2006. Réalisation de Jim Sonzero. États-Unis. 85 min.

*Ring, The*. 2002. Réalisation de Gore Verbinski. États-Unis et Japon. 115 min.

*Ringu*. 1998. Réalisation d'Hideo Nakata. Japon. 96 min.

*Saving Private Ryan*. 1998. Réalisation de Steven Spielberg. États-Unis. 169 min.

*Scary Movie*. 2000. Réalisation de Keenen Ivory Wayans. États-Unis. 88 min.

*Scream*. 1996. Réalisation de Wes Craven. États-Unis. 111 min.

*Scream 2*. 1997. Réalisation de Wes Craven. États-Unis. 120 min.

*Scream 3*. 2000. Réalisation de Wes Craven. États-Unis. 116 min.

*Scream 4*. 2011. Réalisation de Wes Craven. États-Unis. 111 min.

*Sorority Row*. 2009. Réalisation de Stewart Hendler. États-Unis. 101 min.

*Squaw Man, The*. 1914. Réalisation de Cecil B. DeMille. États-Unis. 74 min.

*Squaw Man, The*. 1918. Réalisation de Cecil B. DeMille. États-Unis. 60 min.

*Squaw Man, The*. 1931. Réalisation de Cecil B. DeMille. États-Unis. 107 min.

*Straw Dogs*. 1971. Réalisation de Sam Peckinpah. États-Unis et Royaume-Uni. 113 min.

*Straw Dogs*. 2011. Réalisation de Rod Lurie. États-Unis. 110 min.

*Texas Chainsaw Massacre : The Beginning, The (Unrated)*. Réalisation de Jonathan Liebesman. États-Unis. 89 min.

*Thing, The*. 1982. Réalisation de John Carpenter. États-Unis. 109 min.

*Thing From Another World, The*. 1951. Réalisation de Howard Hawks. États-Unis. 87 min.

*Twilight*. 2008. Réalisation de Catherine Hardwicke. États-Unis. 122 min.

*Wolf Man, The*. 1941. Réalisation de George Waggner. États-Unis. 70 min.

## Séries mentionnés dans l'étude (sélection rudimentaire des films)

### Série *A Nightmare on Elm Street* :

*A Nightmare on Elm Street Part 2 : Freddy's Revenge*. 1985. Réalisation de Jack Sholder. États-Unis. 87 min.

*A Nightmare on Elm Street 3 : Dream Warriors*. 1987. Réalisation de Chuck Russell. États-Unis. 96 min.

*A Nightmare on Elm Street 4 : The Dream Master*. 1988. Réalisation de Renny Harlin. États-Unis. 93 min.

*A Nightmare on Elm Street 5 : The Dream Child*. 1989. Réalisation de Stephen Hopkins. États-Unis. 89 min.

*Freddy's Dead : The Final Nightmare*. 1991. Réalisation de Rachel Talalay. États-Unis. 89 min.

*New Nightmare*. 1994. Réalisation de Wes Craven. États-Unis. 112 min.

### Série *Batman* (Burton/Schumacher) :

*Batman*. 1989. Réalisation de Tim Burton. États-Unis et Royaume-Uni. 126 min.

*Batman Returns*. 1992. Réalisation de Tim Burton. États-Unis et Royaume-Uni. 126 min.

*Batman Forever*. 1995. Réalisation de Joel Schumacher. États-Unis et Royaume-Uni. 121 min.

*Batman & Robin*. 1997. Réalisation de Joel Schumacher. États-Unis et Royaume-Uni. 125 min.

### Série *Batman* (Nolan) :

*Batman Begins*. 2005. Réalisation de Christopher Nolan. États-Unis et Royaume-Uni. 140 min.

*Dark Knight, The*. 2008. Réalisation de Christopher Nolan. États-Unis et Royaume-Uni. 152 min.

*Dark Knight Rises, The.* 2012. Réalisation de Christopher Nolan. États-Unis et Royaume-Uni. 165 min.

Série *Die Hard* :

*Die Hard.* 1989. Réalisation de John McTiernan. États-Unis. 131 min.

*Die Hard 2.* 1990. Réalisation de Renny Harlin. États-Unis. 124 min.

*Die Hard : With a Vengeance.* 1995. Réalisation de John McTiernan. États-Unis. 131 min.

Série *Friday the 13th* :

*Friday the 13th : The Final Chapter.* 1984. Réalisation de Joseph Zito. États-Unis. 91 min.

*Friday the 13th : A New Beginning.* 1985. Réalisation de Danny Steinmann. États-Unis. 92 min.

*Jason Lives: Friday the 13th Part VI.* Réalisation de Tom McLoughlin. États-Unis. 86 min.

*Friday the 13th Part VII : The New Blood.* 1988. Réalisation de John Carl Buechler. États-Unis. 88 min.

*Jason Goes to Hell : The Final Friday.* 1993. Réalisation d'Adam Marcus. États-Unis. 87 min.

Série *Halloween* :

*Halloween 4: The Return of Michael Myers.* 1988. Réalisation de Dwight H. Little. États-Unis. 88 min.

*Halloween 5.* 1989. Réalisation de Dominique Othenin-Girard. États-Unis. 96 min.

*Halloween H20 : 20 Years Later.* 1998. Réalisation de Steve Miner. États-Unis. 86 min.

*Halloween Resurrection.* 2002. Réalisation de Rick Rosenthal. États-Unis. 94 min.

Série *I Know What You Did Last Summer* :

*I Know What You Did Last Summer*. 1997. Réalisation de Jim Gillespie.  
États-Unis. 100 min.

*I Still Know What You Did Last Summer*. 1998. Réalisation de Danny Cannon.  
États-Unis. 100 min.

Série *Indiana Jones* :

*Raiders of The Lost Ark*. 1981. Réalisation de Steven Spielberg. États-Unis.  
115 min.

*Indiana Jones and The Temple of Doom*. 1984. Réalisation de Steven Spielberg.  
États-Unis. 118 min.

*Indiana Jones and The Last Crusade*. 1989. Réalisation de Steven Spielberg.  
États-Unis. 127 min.

Série James Bond :

*Goldfinger*. 1964. Réalisation de Guy Hamilton. Royaume-Uni. 110 min.

*GoldenEye*. 1995. Réalisation de Martin Campbell. Royaume-Unie et États-Unis.  
130 min.

*Skyfall*. 2012. Réalisation de Sam Mendes. Royaume-Uni et États-Unis. 143 min.

Série *Rambo* :

*First Blood*. 1982. Réalisation de Ted Kotcheff. États-Unis. 93 min.

*Rambo : First Blood Part II*. 1985. Réalisation de George P. Cosmatos.  
États-Unis. 96 min.

*Rambo*. 2008. Réalisation de Sylvester Stallone. États-Unis et Allemagne. 92 min.

Série *Spider-Man* :

*Spider-Man*. 2002. Réalisation de Sam Raimi. États-Unis. 121 min.

*Spider-Man 2*. 2004. Réalisation de Sam Raimi. États-Unis. 127 min.

*Spider-Man 3*. 2007. Réalisation de Sam Raimi. États-Unis. 139 min.

Série *Star Wars* :

*Star Wars : Episode IV – A New Hope*. 1977. Réalisation de George Lucas.  
États-Unis. 121 min.

*Star Wars : Episode V – The Empire Strikes Back*. 1980. Réalisation d'Irvin Kershner. États-Unis. 124 min.

*Star Wars : Episode VI – Return of the Jedi*. 1983. Réalisation de Richard Marquand. États-Unis. 134 min.

Série *The Texas Chainsaw Massacre* :

*The Texas Chainsaw Massacre 2*. 1986. Réalisation de Tobe Hooper. États-Unis.  
101 min.

*Leatherface : Texas Chainsaw Massacre III*. 1990. Réalisation de Jeff Burr.  
États-Unis. 85 min.

*The Return of The Texas Chainsaw Massacre*. 1994. Réalisation de Kim Henkel.  
États-Unis. 95 min.

Série *Urban Legend* :

*Urban Legend*. 1998. Réalisation de Jamie Blanks. États-Unis et France. 99 min.

*Urban Legend : Final Cut*. 2000. Réalisation de John Ottman. États-Unis.  
100 min.



## Appendices (annexes)

### Annexe 1

		Victime		
		Homme	Femme	Total
F i l m	<i>A Nightmare on Elm Street</i> (1984)	2	2	4
	<i>A Nightmare on Elm Street</i> (2010)	3	2	5
	<i>Black Christmas</i> (1974)	1	4	5
	<i>Black Christmas</i> (2006)	6	10	16
	<i>Friday the 13th</i> (1980)	5	4	9
	<i>Friday the 13th</i> (2009)	9	4	13
	<i>Halloween</i> (1978)	2	3	5
	<i>Halloween</i> (2007)	12	4	16
	<i>The Texas Chainsaw Massacre</i> (1974)	3	1	4
	<i>The Texas Chainsaw Massacre</i> (2003)	3	1	4
		Victime		
		Homme	Femme	Total
Cycle	Originaux	13	14	27
	Remakes	34	22	54